
№ 10 (70)
октябрь 2005 год
виртуальные радости
Издается с января 2000 года
Выходит раз в месяц
В розницу цена свободная
http://www.nestor.minsk.by/vr
e-mail: vr@nestormedia.com
Обзоры
Spellforce: Shadow of the Phoenix
Fable: The Lost Chapters
NHL 2006
Sims 2: The Nightlife
Блицкриг II
Анонс
Titan Quest
Heroes of Might & Magic V
Mage Knight Apocalypse
Клубная жизнь
World Cyber Games 2005
Первый Национальный чемпионат по MtG
Новинки локализации
Call of Duty Gold
Dead to Rights II: Hell to Pay
Doom 3: Resurrection of Evil
Serious Sam Gold
SWAT 3: Close Quarters Battle
Подробности
Splinter Cell 3 Multiplayer: Режим Versus
Fable: Секреты
FABLE
Тем, кто давно мечтал примерять крылья ангела или рожки беса на себя, настало время повеселиться. Теперь у нас есть Fable, симулятор жизни настоящего фэнтезийного героя.
HEROES V
SpellForce
Shadow of the Phoenix
FABLE
Этот адд-он станет последним, и завершение сюжета поистине можно назвать эпическим.
The Sims 2
nightlife
Ночь манит своими неоновыми огнями и зовет юного и неопытного сима провести свою жизнь в окружении ночных клубов, дискотек и баров.

НОВОСТИ ИГРОВОГО МИРА

INTRO

Вот и первая треть осени позади. Сентябрь положил начало гонке релизов, в ходе которой издатели и разработчики будут активно выводить на стартовую полосу свои самые "бронебойные" тайтлы. В сентябре из громких вышли очередные "спортивные ежегодники" от EA, Fable, Блицкриг 2, Myst V, адд-он к Warhammer 40000 и прочие "маленькие приятности". Октябрь же порадует еще более крутыми блокбастерами: нас ждут F.E.A.R., Age of Empires 3, Black & White 2, X3: Reunion и Serious Sam 2... Надеюсь, что вы сумеете в круговороте свежих игрушек выделить полчасика-час на изучение октябрьского выпуска "ВР". Тем более, что у нас много интересного: обзор долгожданной RPG **Fable** (стр. 16-17), мечта стратегов, новехонький **Блицкриг 2** (на 17, 21-ой), адд-он к Sims 2 — **The Sims 2: Nightlife** (на стр. 20) и другие обзоры. Да-да, шутероманы и стреляклюбы в предвкушении "сладкого октября" отдыхают, разминают пальчики, протирают мышки... Кроме обзоров, в "ВР" 10 для вас — превью **Heroes of Might and Magic V** (30-31 стр.), репортаж с национального финала отборочных на WCG 2005 на страницах 13-15, традиционно интересные (по крайней мере, хотелось бы в это верить) постоянные рубрики... В общем, приятного чтения! А начинать чтение октябрьского номера, рекомендую, конечно же, с описания самых интересных и важных событий игроиндустрии прошлого месяца. "Служба новостей "ВР" представляет:

АНОНСЫ

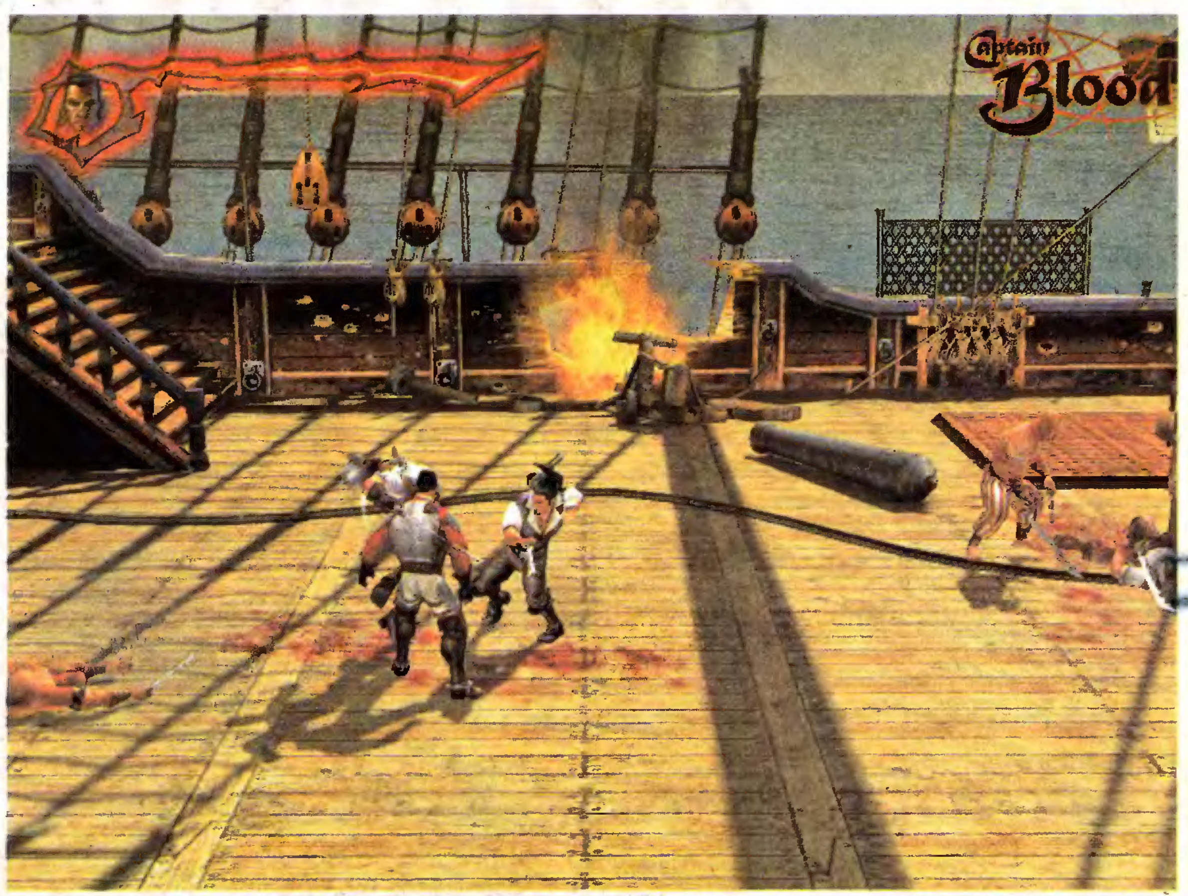
Разработчики из S2 Games, оказывается, полным ходом ваяют продолжение к своей оригинальной "гибридной" мультиплейер-RTS Savage: The Battle for Newerth — **Savage 2: Tortured Soul**. Что нового? Игровые классы (20 шт.), изменения в боевой системе (n шт.), возможность управлять отрядом (1 шт.) и графдвижок K2 Engine (1 шт.), хвастающийся уже порядком надоевшим бампом, а также повышенным уровнем детализации вкупе с более совершенной анимацией. Релиз — следующим летом, самые свежие новости — на официальном сайте, http://savage2.s2games.com.

Step Creative Group планирует закончить к концу этого года проект **Вечера на хуторе близ Диканьки** в постепенно вымирающем жанре рисованных квестов. Думаю, пересказывать сюжет знаменитого произведения Н.В. Гоголя не стоит (для тех, кто стыдливо отвел глаза — ссылка на оригинал: http://az.lib.ru/g/gogolx_n_w). Издателем выступит 1С.

Английская Bits Studios (из PC-проектов более-менее известен лишь Constantine) купила права на "мониторизацию" легендарной кинотрилогии про "человека без имени". Это три фильма в жанре вестерн от Серджио Леоне под музыку Эннио Морриконе с Клинтом Иствудом в главной роли: **"За пригоршню долларов" (A Fistful of Dollars), "На несколько долларов больше" (For a few dollars more) и "Хороший, плохой и злой" (The Good, the Bad, and the Ugly).** Первой будет разработана игра по мотивам "Хороший, плохой и злой" (если следовать хронологии, тамошние события — наиболее ранние), а уж затем, если повезет, увидят свет и остальные части. Вид от третьего лица, огромный мир и, надо полагать, неплохая сюжетная линия... Все это ждет нас в 2006 году на PC, Xbox, PS2 и PSP — да-да, не ждите откровений по графической части. Издатель пока не объявлен, но для интересного проекта (в это хочется верить) по хорошей лицензии вопрос "толстого издателя" не станет.

Российская компания Акелла, на счету которой "Пираты Карибского моря" (Pirates of the Carribean) под Xbox, недавно сообщила о том, что занимается разработкой экшена с ролевыми элементами **"Капитан Блад" (Captain Blood)** для PC и Xbox 360. Как ясно из названия, игра будет построена на событиях романа Р. Сабатини "Одиссея капитана Блада", которой наверняка зачитывался в детстве каждый мальчишка. Сроки выхода не определены.

"Хорошо ли мы забыли старое?", спросила у Nival команда фанатов, впоследствии переименовавшаяся в Matilda Entertainment и получившая почетный статус разработчика. "Хорошо!", ответил им крупнейший российский разработчик (только ли разработчик?) и дал добро на создание адд-она к уже далеко не первой свежести стратегической RPG "Проклятые земли". **Проклятые Земли: Затерянные в Астрале** — это и совершенно новый остров, и усовершенствованная, детализированная графика, и постоянный напарник у главгероя, и доселе невиданные транспортные средства с оружием, и разветвленные секретные миссии, и масштабные сражения... Так сказать, "Проклятые Земли: Revisited". Про сроки выхода и издателя (возможно, им станет сама компания Nival Interactive) в пресс-релизе ничего не сказано. Надо полагать — скоро: на скриншотах все выглядит практически "уже готовым".



Украинские соседи, а конкретно — компания Boolat, объявили шутер от третьего лица **Age of Angels**. Да, опять "Age of ..." — ну нравится разработчикам эта приставка, что тут сделаешь. Некто Метатрон (почему-то у меня возникает крепкая ассоциация с трансформерами), ни много ни мало — ангел, посланник небес, отправляется крушить дьявольщину и своих собратьев (очевидно, падших) в трех мирах на протяжении почти 30 уровней. Примерно столько же будет и монстров, а вот о числе видов оружия, любимой строчке сочинителей пресс-релизов о шутерах, разработчики скромно умалчивают, упоминая лишь возможность его апгрейда. Обещают интересные и масштабные побоища, четыре концовки (3 "официальных" и секретная) плюс нелинейные миссии. Конечно, если бы проект анонсировали ребята из iD, Valve или хотя бы Bungie, игру сразу бы записали в потенциальные суперблокбастеры. А так... Однако искренне желаю разработчикам плодотворной работы — судя по срокам выхода (конец 2006) ее еще очень много — и, конечно, качественного результата.



ДАЙДЖЕСТ

В ходе общения с игроками на официальном сайте "Казаков II" (http://www.war1812.ru), Сергей Григорович, глава GSC Game World, на вопрос о планах ответил дословно следующее: *"Касательно этого года, это разработка мультиплатформенного **S.T.A.L.K.E.R.-2**".* Что ж, успешных бизнесменов всегда отличала четкая ориентация на будущее ;).

Компанию Blizzard покинули еще трое сотрудников: Марк Керн (Mark Kern) и Вильям Петрас (William Petras) — они ранее работали над созданием WoW (глава проекта и арт-директор соответственно), и Тэйвон Юн (Taewon Yun), который запускал данную MMORPG в Азии. Отколовшиеся немедленно основали **Red 5 Studios**. Чем займется новоявленная команда, еще не объявлено, но, сложив два и два, можно предположить, что это будет какой-то онлайновый ролевик. Вообще, ребятам из Flagship, Castaway (кстати, недавно разорвавшей отношения с EA), Red 5 Studios и прочих "вольнохлебных" определенно пора организовывать ассоциацию экс-Blizzard-овцев.

AGEIA Technologies, создатели первого (и пока единственного) физического чипа PhysX, купили конкурентов, Megon Research AB. Теперь SDK последней войдет в состав AGEIA PhysX SDK. Havok купить, надо полагать, пока кишка тонка ;). Любопытно, однако, что физические технологии AGEIA одними из первых лицензировали разработчики из Ascaron Entertainment для Sacred 2.

Права на выпуск квестов о приключениях неунывающих Сэма и Макса из классического детективного квеста отошли к **Telltale Games**, которая выкупила их непосредственно у автора.

Gearbox Software, разработчики серии Brothers in Arms, недавно сообщили о том, что для третьей серии "шутера про войну", **Brothers in Arms 3**, будет использован Unreal Engine 3 от Epic Games. Предыдущие игры BiA также использовали движок от "эпиков" — Unreal Warfare.

В рамках глобальной программы по реструктуризации (которая уже послужила причиной увольнения тысяч сотрудников) Sony объединяет все свои региональные игродельческие студии в одну крупную **SCE Worldwide Studios**. Консолидация должна повысить эффективность работы и снизить расходы.

РЕЛИЗЫ

Игра	Жанр	Объём/дата	Издатель	Разработчик	Рейтинг*
УЖЕ ВЫШЛИ					
Battle of Britain 2: Wings of Victory	Авиасимулятор (Вторая Мировая)	570 MB	GMX Media	Shockwave Productions	–/–
Dragonshard	3D-стратегия реального времени (RTS)	1125 MB	Atari	Liquid Entertainment	85%(2)/8,3(22)
Evil Dead Regeneration	Экшен-"ужастик" от третьего лица	2200 MB	THQ	Cranky Pants Games	70%(1)/7,0(1)
Fahrenheit (Indigo Prophecy)	3D-квест	2200 MB	Atari	Quantic Dream	84%(6)/8,6(28)
Heroes of the Pacific	Аркадный авиасимулятор (Вторая Мировая)	1250 MB	Codemasters	IR Gurus Interactive	81%(2)/7,9(9)
I-Ninja	Экшен от третьего лица	1500 MB	Новый Диск/ZOO Digital Publishing	Argonaut Games	75%(2)/5,3(4)
JetFighter 2015	Авиасимулятор (Современные самолёты)	495 MB	Global Star Software/Акелла	CITY Interactive	76%(1)/3,8(8)
MotoGP: Ultimate Racing Technology 3	Гоночный симулятор (мотоциклы)	720 MB	THQ	Climax Entertainment	81%(3)/5,5(11)
Myst 5: End of Ages	3D-квест	1850 MB	Ubisoft/Бука	Cyan Worlds	82%(5)/7,6(10)
Nibiru: Age of Secrets	3D-квест	1170 MB	The Adventure Company/Новый Диск	Unkown Identity/Future Games	75%(8)/5,8(20)
Pilot Down: Behind Enemy Lines	Стэлс-экшен от третьего лица	2800 MB	Oxygen Interactive/GFI/РуссобитМ	Kuju Entertainment	60%(1)/8,5(4)
Tiger Woods PGA Tour 06	Спортивный симулятор (гольф)	3600 MB	Electronic Arts	Headgate Studios	–/5,5(2)
Total Overdose: A Gunslinger`s Tale In Mexico	TPS (экшен от третьего лица)	1550 MB	Eidos Interactive	Deadline Games	75%(1)/10(3)
Trainz Railway Simulator 2006	Симулятор железной дороги	3600 MB	Merscom Game Publishing	Auran	–/–
Ultimate Spider-Man	Экшен от третьего лица	1290 MB	Activision	Beenox Studios	82%(3)/6,3(7)
Voyage: Inspired by Jules Verne	3D-квест	1515 MB	The Adventure Company	Kheops Studio	75%(7)/5,7(14)
Warhammer 40.000: Dawn of War – Winter Assault	Стратегия реального времени (RTS)	нет инф-ии	THQ	Relic Entertainment	83%(8)/7,8(15)
X-Men Legends 2: Rise of Apocalypse	Командная 3D-стратегия реального времени	1680 MB	Activision	Raven Software	85%(3)/7,1(7)
ГОТОВЯТСЯ К ВЫХОДУ					
Age of Empires 3	3D-стратегия реального времени (RTS)	18 октября	Microsoft/1C	Ensemble Studios	–
Black & White 2	Стратегия реального времени (RTS)	7 октября	Electronic Arts	Lionhead Studios	–
Brothers in Arms: Earned in Blood	FPS (экшен от первого лица)	6 октября	Ubisoft Entertainment/Бука	Gearbox Software/Ubisoft Shanghai	–
Civilization IV	Глобальная пошаговая стратегия (TBS)	конец октября	2K Games	Firaxis	–
Diplomacy	Глобальная пошаговая стратегия (TBS)	4 октября	Paradox Interactive/1C	Paradox Interactive	–
F.E.A.R.	FPS (экшен от первого лица)	18 октября	Vivendi Universal Games/Софтклаб	Monolith Productions	–
Quake IV	FPS (экшен от первого лица)	18 октября	Activision	Raven Software	–
Lula 3D	3D-квест с элементами эротики	28 октября	CDV Software Entertainment	CDV Software Entertainment	–
Rome: Total War Barbarian Invasion	3D-стратегия реального времени (RTS) с элементами пошаговой стратегии (TBS)	27 сентября	SEGA	The Creative Assembly	–
Serious Sam 2	FPS (экшен от первого лица)	14 октября	2K Games/Логрус	Croteam	–
The Suffering: Ties That Bind	TPS/FPS (экшен от третьего/первого лица)	26 сентября	Midway Games	Surreal Software	–
UFO: Aftershock	Командная 3D-стратегия реального времени (RTS)	21 октября	Cenega Publishing	ALTAR Interactive	–
X?: Reunion	Космический симулятор с экономическими элементами	21 октября	Deep Silver/Новый диск	Egosoft	–
Антикиллер	TPS (экшен от третьего лица)	29 сентября	Новый Диск	Qbik Interactive	–
Вивисектор: Зверь внутри	FPS (экшен от первого лица)	30 сентября	Pointsoft Interactive/1C	Action Forms	–

*** Сводный рейтинг приведенных в таблице наиболее значимых релизов по данным сайта gamerankings.com на момент сдачи материала, в скобках указано количество источников из игровых СМИ. Через слэш приводится пользовательский рейтинг по данным gamerankings.com, в скобках – количество проголосовавших.**

Один из основателей компании iD Software, бывший ведущий художник **Эдриан Кармак** (Adrian Carmack, однофамилец Джона) подал в суд на коллег. Дело в том, что, оказывается, в конце 2004 Activision предложила выкупить у iD бренды "Doom", "Quake" и "Wolfenstein" за 90 млн. долл. США. А Эдриан Кармак, которому принадлежит 41% акций компании, решил, что ему выгоднее было бы работать непосредственно с Activision, а не продавать свою долю акций коллегам по "необоснованно низкой цене", потому, возможно, и был уволен. Теперь мистер Кармак хочет в суде доказать, что сделку с Activision ребята из iD намеренно "пробросили", чтобы по дешевке скупить у него акции и затем продаться подороже, оставив соучредителя с носом...

Myst V: End of Ages стал не только финальным фрагментом истории цивилизации D'ni, но и последним проектом студии **Cyan Worlds**. Ubisoft распустила штат разработчика с 17-летней историей сразу после сдачи игры — экономическая целесообразность, так ее растак!

Создатели Majesty и Playboy: The Mansion, **Cyberlore Studios** решили завязать с геймдев-бизнесом и податься на рынок корпоративных обучающих программ. -1.

Глава **Ubisoft** Ив Жильмо (Yves Guillemot) в интервью французскому изданию "Les Echos" сообщил, что компания навряд ли сможет отказаться от действительно выгодного предложения о покупке со стороны EA. Надо полагать, гигант сделал соответствующие выводы ;).

Снова вести об "отложениях", снова от Eidos. На этот раз переносится гангстерский шутер **25 to Life**: с 4 октября на следующий год.

Наш постоянный читатель ant2on недавно обновил до версии 0,51 свою 3D-аркаду **Anarki`s Revenge** (на Blitz3D) с персонажем из Q3 в главной роли. Всех, кто заинтересовался проектом, приглашаю на сайт http://ant2on.playz.ru/anarki.php. Судя по активности на форуме, игра получилась как минимум неплохой.

Need for Speed: Most Wanted Black Edition — так будет называться коллекционное издание самой свежей части легендарной гоночной серии. Бонусные машины, трассы и DVD с трейлерами, видео и прочими интересностями. "Черная коробка", похоже, выйдет одновременно с мировым релизом Most Wanted на PS2, Xbox и PC.

Очередная часть "Принца Персии", которая, как ожидалось, будет называться Prince of Persia: Kindred Blades, сменила название на **Prince of Persia: The Two Thrones**. Игры — не яхты, и звучное название далеко не залог "успешного плавания". Однако интуиция подсказывает, что Ubisoft не прогадает как со сменой названия, так и с игрой.

Buena Vista Games и Propaganda Games планируют возродить **сериал Turok** на движке Unreal Engine 3.

Судя по рекламному вкладышу в коробках из-под The Sims 2: Nightlife, новый адд-он позволит нашим симам заняться предпринимательством — пока виртуальные бизнесмены ждут **The Sims 2: Open for Business**, реальные бизнесмены из EA подсчитывают прибыли.

Сертификационная компания **ESRB** недавно разослала крупным издателям письмо с требованием произвести внутреннюю оценку скрытого контента (пасхальные яйца, секретные уровни и т.п.) в играх, выпущенных после 1 сентября 2004, и доложить о результатах. Надо полагать, ослушавшиеся получат по башке завышенным рейтингом.

Крупный издатель **Take-Two Interactive** закончил 3-й квартал с убытками на 28,8 млн. дол. США — сказался не только громкий скандал с GTA: San Andreas (исправленная версия которой без "горячего" контента недавно появилась в продаже), но и отсутствие действительно "взрывных" тайтлов.

МиСТ ленд ЮГ недавно открыла **онлайн-магазин** http://www.mistgames.ru/shop.php, где пока предлагаются два проекта компании ("АЛЬФА: Антитеррор" и "Власть Закона: Золотая коллекция") и пять сувениров. В скором времени компания обещает пополнить ассортимент и сделать возможным предварительный заказ новых игр.

Принадлежащая концерну ViaCom студия MTV Films купила права на экранизацию хоррор-экшена **The Suffering**.

ИНТЕРНЕТ

Сбросил старую неказистую шкурку и примерил новый яркий дизайн официальный сайт вселенной **Might & Magic**. Энциклопедия мира (к сожалению, пока неполная), обои для рабочего стола, видеоролики, история вселенной — все это ждет игроков на "увесистом" и красивом HTML-сайте по адресу http://www.mightandmagic.com. Один существенный (для некоторых) минус — нет перевода на русский язык. Если не дружите с иностранными языками, заходите на страничку пятых Героев от разработчика (Nival): http://www.nival.com/homm5_ru.

Очередная "матричная" игра, экшен **The Matrix: Path of Neo** (релиз в ноябре) обзавелся сайтом — http://www.atari.com/thematrixpathofneo. Информации там пока не то чтоб уж очень много, но все же лучше, чем ничего.

Распиаренный (и, надо признать, судя по демке — довольно интересный) шутер **F.E.A.R.** с легкой руки разработчиков-издателей получил официальное виртуальное представительство: весьма упитанный flash-сайт притаился по адресу http://www.whatisfear.com/us. Релиз, напомню, 18 октября.

Несмотря на то, что игра уже появилась на прилавках, фанатам **Myst 5: End of Ages** будет наверняка интересно посетить официальный сайт проекта: http://www.mystvgame.com. Мало того, что он сделан очень качественно, симпатично и наполнен разнообразной информацией, так еще и в секретный раздел (для настоящих ценителей) со всякими "вкусностями" попасть можно.

Николай "Nickky" Щетько





IGN Entertainment: продано!

Крупнейшая сеть развлекательных (и, в первую очередь, игровых) порталов IGN Entertainment, после долгих переговоров наконец, продана. Владелец крупнейшей News, Corp. (это и сеть киностудий Fox, и газета The Times, и десятки других массивных подразделений), американский медиамагнат Руперт Мердок (Rupert Murdoch) выложил за компанию 650 млн. долл. США "живыми деньгами". Любопытно, что в 2003-ем году прежний владелец IGN, Great Hill Partners, купил ее лишь за 26 млн. долларов! Судя по всему, объединение с GameSpy и активное развитие пошло IGN на пользу. Впрочем, по сравнению со стоимостью крупных игровых издателей, сумма в 650 млн. сравнительно невелика: к примеру, рыночная стоимость Activision оценивается приблизительно в 3 млрд. долл., Electronic Arts — в 19 млрд.

Свежеприобретенная компания будет подчиняться Fox Interactive Media и судя по всему, продвигать в онлайне теле- и кинопродукцию Fox. На сегодня IGN (Interactive Gaming Network) — это 28 млн. (!!!) уникальных посетителей в месяц, приходящих на многочисленные развлекательные порталы, вроде IGN.com, GameSpy, 3D Gamers, в сети GamePlanet (включая FilePlanet) и Vault, а также множество других вкусностей, вроде мультиплейерного движка GameSpy Arcade. Однако пока финансовое состояние IGN далеко от благополучного: в начале года — потери на 3,4 млн. долл. США, а также общий дефицит средств к концу весны в объеме более 20 млн.

Полагаю, сделка пойдет на пользу как IGN (хорошая возможность поправить финансовое состояние), так и News Corp., получающей выход на огромную аудиторию, зачастую безразличную к не онлайновым СМИ, посетителей проектов IGN.

РЕЙТИНГИ

РЕЙТИНГ ПРОДАЖ PC-ИГР ЗА АВГУСТ В США/КАНАДЕ (ИСТОЧНИК: NPD)

1. Battlefield 2 (Electronic Arts)
2. World of Warcraft (Vivendi Universal Games)
3. Guild Wars (NCsoft)
4. Half-Life 2 (Vivendi Universal Games)
5. Dungeon Siege 2 (Microsoft Game Studios)
6. The Sims 2 (Electronic Arts)
7. The Sims Deluxe (Electronic Arts)
8. Madden NFL 06 (Electronic Arts)
9. The Sims 2: University (Electronic Arts)
10. RollerCoaster Tycoon 3 (Atari)

НОВОСТИ ПРИСТАВОЧНЫХ ИГР

Несмотря на все "разборки", связанные с сексуальными мини-играми, открываемыми модом Hot Coffee в последней версии Grand Theft Auto, последняя не потеряла популярности. Доказательством этому служит то, что в середине октября на Xbox выйдет **GTA Trilogy**, включающая в себя третью часть игры, а также Vice City и San Andreas. Вот такое вот "три в одном".

Компания **Sony** объявила всем, что контроллер для будущей PlayStation 3 пока имеет лишь "концептуальный дизайн", и его внешний вид (чем-то напоминающий то ли рогалик, то ли бумеранг), скорее всего, будет изменен к моменту выхода приставки. Впрочем, можете посмотреть на его внешность на данном этапе.



Как вам, наверняка, известно, стратегии — не самый популярный жанр на консолях. Тем не менее, попытки (чаще всего неудачные) создать хорошую RTS на приставках предпринимаются периодически. На днях о своем желании подарить стратегии поклонникам консолей нового поколения заявила **CDV Software**. Для этого ею привлекается студия Digital Reality (сделавшая ранее D-Day и Desert Rats vs. Afrike Corps). И что-то мне подсказывает, что планируемая RTS (подробности пока не объявлены) будет посвящена Второй мировой войне.

Компания Ubisoft выпустила экшен **Far Cry Instincts** для консоли Xbox. В игре нам придется стать Джеком Карвером, сражающемся с армией наемников на тропическом острове. Богатый арсенал оружия (от ножа-"бабочки" до ракетницы), возможность создания ловушек и, конечно же, интеллект игрока не дадут вашим соперникам заскучать. Однако, хотя игра и предлагает схожую с оригинальной PC-версией историю, но в ней всего лишь 14 миссий (вместо 20), разбросанных по четырем островам. Также игрокам доступен мультиплейер (в режиме разделенного экрана) и возможность создания собственных карт.



Компания Nike договорилась с 2K Sports о том, что в новых консольных играх **NBA 2K6** (для PlayStation 2, Xbox и Xbox 360) засветятся кроссовки, выпускаемые Nike. Причем это будет не просто рекламная акция — в одном из режимов игры эти кроссовки, будучи полученными игроком, улучшат его характеристики, что позволит баскетболисту больше забивать или быстрее бегать по площадке. Идея интересная, и, думается мне, ее обязательно подхватят другие компании.

Онлайновый магазин EB Games прекратил прием предварительных заказов на грядущую приставку от Microsoft — **Xbox 360**. Это произошло потому, что доступное к продаже в будущем количество приставок уже было исчерпано покупателями, сделавшими заказы. Да, сотрудники EB Games говорят, что возможно появление еще небольшой партии в будущем, но это пока под вопросом...

На Tokyo Game Show компания Nintendo представила **геймпад для Revolution**, своей новой консоли. Впрочем, "геймпадом" его назвать язык не поворачивается: игровой контроллер нового поколения больше всего напоминает телевизионный пульт управления! Впрочем, лишь на первый взгляд: "пульт" обладает стандартным набором курсорных клавиш, умеет отслеживать перемещение в пространстве и даже наклоны по продольной оси! Судя по всему, драки на мечах в играх под Revolution станут уникальным игровым опытом. Кроме того, все желаю-



щие смогут подключить к этому "пульту" аналоговый джойстик для соответствующих игр... Устройство, безусловно, эффектное, но вот насколько удобное?

Microsoft пустит в продажу Xbox 360 в США 22 ноября (аккурат перед 24 ноября — Днем Благодарения). Второго декабря — релиз в Европе, 10 декабря — в Японии. Несмотря на высокую цену приставки (более 500 долл. с двумя играми), многие розничные сети сообщают о том, что все запланированные к поставке экземпляры уже проданы. Что ж, понадеемся, что старт Xbox 360 будет гладким, игр — много и хороших, а также подождем, что ответит Sony на интервенцию Microsoft.

Morgul Angmarsky

НОВИНКИ ЛОКАЛИЗАЦИЙ

Call of Duty Gold

Название локализации: *Call of Duty: Золотое издание*
Разработчик: *Gray Matter Studios*
Локализатор/издатель: *1С*
Количество CD: *4*

Call of Duty можно назвать без малого великой игрой. На краткие восемь часов пользователи купались в настоящем хаосе Второй мировой войны. Постоянное присутствие напарников, трассирующие пули, взрывы, крики, гудящие в небе самолеты, взятие Сталинграда, оборона моста от наступающих танков — ни одна другая игра не давала прочувствовать столь полно масштабность происходящих событий. Постоянное разнообразие миссий и три истории от лиц солдат разных национальностей. Замечательный дизайн и доработанный движок Quake3 (даже шейдерные технологии к нему прикрутить умудрились). Все это обеспечило Call of Duty заслуженное признание со стороны благодарных игроков, включая замечательный мультиплейер, который, к слову, находится сейчас на третьем место по популярности в мире после Battlefield 2 и Counter Strike.

Фирма "1С" уже выпустила в свет как отличную локализацию Call of Duty, так и ее дополнения — United Offensive ("Второй фронт"). Наконец, пришел черед объединить две коробки в одну, обозвать ее "Золотом изданием" и выпустить на прилавки. Тем, у кого уже есть оригинал и аддон, спешить за покупкой не стоит. У вас все то же самое. А вот тем, кто был до сих пор незнаком с серией, советую начать именно с "Золотого издания" хотя бы из соображений эргономики: одна коробка это не то же самое, что две. Да и патчи там идут в комплекте последние.

При инсталляции данного дистрибутива случился небольшой казус. Дело в том, что все диски строго пронумерованы, первый и второй соответствуют оригиналу, а третий и четвертый — дополнению. Только вот серийный ключ от первого диска лежал под третьим, а от третьего, соответственно, под первым. Деталь незначительная — упоминаю просто для того, чтобы вы не впадали в панику, если программа скажет "введен неверный номер". Позабавило, что при полной инсталляции всех четырех дисков аддон запускается без вопросов и не требует соответствующего CD, а оригинал настойчиво просит вставить "диск 1". Тем не менее, отличное пополнение коллекции. Только поспешите с покупкой. На носу скорый выход Call of Duty 2.

Оценка игры: 9
Оценка локализации: 8

Doom 3: Resurrection of Evil

Название локализации: *Doom 3: Resurrection of Evil*
Разработчик: *Nerve Software, id Software*
Локализатор/издатель: *1С*
Количество CD: *1*

Дополнение к DOOM3 является по сути совершенно другой игрой. Тот же движок. Та же вселенная, но игровой процесс стал гораздо более "мясным" и разбалансированным. Зато родная двустволка и граббер заскучать не дают, точно так же как и новые виды монстров. И отдельного упоминания заслуживает исполнение 11-го уровня. Такая реализация путешествия на границе между реальностями встречается в играх (да и в фильмах) впервые.

Локализация от 1С скорее понравилась, чем понравилась. Некоторые актеры, видимо, сильно хотели превратить "Возвращение зла" в фарс, и это им это удалось. NPC и редкие голосовые сообщения преисполнены эмоциями. Слушать то, как умирающий солдат бодрым сочувствующим голосом приветствует нашего героя "С пистолетиком ты далеко не пойдешь. На, возьми гравихват", без улыбки нельзя. Гравихват — это grabber, кстати. Довольно удачное решение для перевода. С другой стороны, NPC встречаются не так уж и часто, как и сообщения на КПК.

С текстами у 1С как всегда все отлично: как и в оригинале, здесь корректно переведены абсолютно все настенные надписи. Приятно, что аддон поставляется вместе с последним обновлением, добавляющим EAX 4.0 звук и исправляющим анимацию падающих тел. И очень не понравилось четыре (!!!) раза вводить длиннющий регистрационный код в процессе установки: при инсталляции патча, аддона, и еще два (от DOOM3 и Resurrection of Evil) при запуске программы.

Оценка игры: 8
Оценка локализации: 8

Лицензионный диск для обзора предоставлен компанией "Видеохит"

Dead to Rights II: Hell to Pay

Название локализации: *Dead to Rights II: Жестокое Правосудие*
Разработчик: *Namco*
Локализатор/издатель: *Акелла*
Количество CD: *2*

Dead to Rights II вышел совсем не таким, как его описывали восторженные тексты пресс-релизов. Залихватские драки, кучи видов оружия, адреналиновые перестрелки, ау, где вы все? Вместо них нас приветствует устаревшая графика, которая зачем-то требует видеокарту с поддержкой пиксельных шейдеров 1.1, кошмарное управление и аркадный, давящий однообразием, игровой процесс.

Локализация от "Акеллы" этого разрекламированного японского хита напоминает прочие локализации от "Акеллы" других японских хитов (см. Dino Crisis, Chaos Legion). Т.е. внутриигровые перевод и озвучка выполнены на уровне, а вот ролики, как обычно, "радуют" явно слышной английской речью. Тем не менее, ребята старались и от их работы (но не от игры) остались только приятные впечатления. Кстати, было бы неплохо иногда менять актерский состав. Слышать одни и те же голоса от игры к игре как-то надоедает.

Оценка игры: 3
Оценка локализации: 8

SWAT 3: Close Quarters Battle

Название локализации: *SWAT 3: Тактика и стратегия*
Разработчик: *Sierra Entertainment*
Локализатор/издатель: *Nikita/1С*
Количество CD: *1*

Иногда логика пасует, пытаясь осмыслить происходящее. Нет, то что "1С" мужественно взялась за локализацию игры 1999 года выпуска — понятно. Благо, SWAT3 по-своему интересна даже в свете появления четвертой части. Но зачем надо было браться за издание Close Quarters Battle, когда в природе существуют Elite Edition и Tactical Game of the Year Edition — улучшенные и дополненные версии оригинала, содержащие к тому же поддержку мультиплейера? Вопросов, конечно, гораздо больше, но они всплывут при рассмотрении качества локализации.

SWAT3 хоть и выглядит шутером конца прошлого века, тем не менее, играется на ура. Это одна из немногих игр, где графика на самом деле не главное, да и засматриваться на нее вам никто не позволит: тактическая составляющая игры и перестрелки реализованы отлично. Управляя группой напарников, игроку под маской командира отделения предстоит решать сложные задачи по спасению заложников и ликвидации преступников. Удобство управления, подробная экипировка подчиненных перед началом миссии, продвинутый режим карьеры (чего так не хватает четвертой части) — из-за этого можно и сейчас провести за SWAT3 немало приятных вечеров... Но только в том случае, если вы предпочтете какую угодно версию лицензионной.

Компания Nikita сделала все возможное, чтобы отбить у игрока охоту играть в SWAT3 больше 15-ти минут. Топорно переведенный текст — чуть лучше какого-нибудь автоматического переводчика, загадочная кнопка "Метро", обозначающая возврат в штаб-квартиру, меню управления отрядом тоже требует долгого привыкания. Но это цветочки. Самое страшное случилось с голосовым переводом сообщений: для озвучки всей группы нашли одного-единственного человека, всучили ему проржавевший допотопный микрофон, загнали в подвал и заставили прочитать написанный на бумажке текст. Из-за подобных "спецэффектов" приходится упорно вслушиваться в противное дребезжание голоса, чтобы не пропустить важную информацию. Во время брифинга, кстати, тот же диктор (находясь в том же подвале) читает задание. Только вот откуда он его читает? Текст на экране, хоть и близок по значению, но другой.

Оценка игры: 8
Оценка локализации: 3

Serious Sam Gold

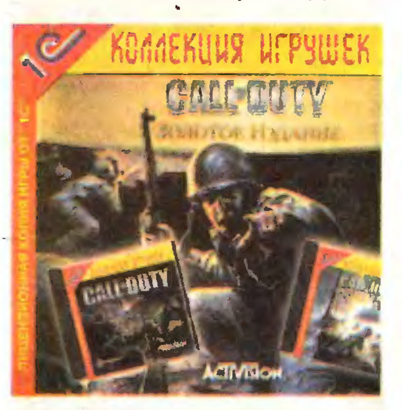
Название локализации: *Крутой Сэм. Золотое издание*
Разработчик: *Croteam*
Локализатор/издатель: *Логрус/1С*
Количество CD: *2*

За месяц до релиза Serius Sam 2 фирма "1С" решила сделать финт ушами и еще раз заработать на первой части. Результатом этого стало появление на свет набора "два в одном" (First Encounter и Second Encounter), обозванном для конкретики "Золотым изданием". Хочется особо отметить эту положительную тенденцию. Старые хиты найти в продаже очень сложно, диск пошел гулять по рукам, а "вспомнить молодость" хочется. Чем не повод потешить себя подобной покупкой. Тем более что в комплекте идут все последние обновления и несколько одиночных карт.

Перевод Serious Sam — это песня особая. В игре то и переводить особо нечего. Зато вся тяжесть работы вешается на шею главного актера, который должен был подарить свой голос нашему герою. Не знаю, где локализаторы его откопали, но Сэм в его исполнении получился еще более "крутым", чем на самом деле.

Оценка игры: 9
Оценка локализации: 8

Lockust











НОВОСТИ ИЗДАТЕЛЕЙ

"Бука" будет распространять в России и странах СНГ популярную MMORPG **Guild Wars** от NCsoft, а также выпустит в декабре весьма интересный межжанровый блокбастер (шутер с видом от первого/третьего лица с элементами файтинга) **Peter Jackson`s King Kong.**

"Новый Диск" издаст в конце года локализованную версию ожидаемого космосима **X^3: Reunion**. "Воссоединение" планируется предложить в двух вариантах: подарочном и экономичном.





Софт Клаб локализовал промодиск F.E.A.R. под названием **"What is F.E.A.R."** На DVD вы сможете найти локализованную демо-версию игры, демки SWAT4 и Empire Earth 2, материалы о создании F.E.A.R., а также купон на скидку в 7 долл. при покупке полной версии. Сам же промодиск стоит чуть больше 3-х долл. — выгода налицо!

Русскоязычную версию **Warhammer 40.000: Dawn of War — Winter Assault** благодаря усилиям Game Factory Interactive и Руссобит-М смогут получить игроки, проживающие на территории СНГ. К сожалению, о сроках выхода локализации пока ничего не известно, в то время как оригинальная версия уже вовсю продается.

Компания "Акелла" и Primal Software недавно сообщили о переименовании своей RPG Волкодав: Кровное Братство. Теперь игра называется **Волкодав: Месть Серого Пса** и предстанет перед игроками после премьеры фильма, которая планируется на начало следующего года. Нелинейный сюжет, проработанная вселенная, основанная на известной серии фэнтэзи-книг М. Семеновой, симпатичная графика прилагаются.

Николай "Nickky" Щетько



ЧИТАТЕЛИ ПИШУТ

БЛИЦ

Как показали результаты сентябрьского блица, проблем со здоровьем у геймерского общества хватает, что в очередной раз подтверждает гипотезу "здоровых не бывает — бывают недообследованные". А если серьезно, то даже немного страшновато становится, как почитаешь, столько народ болячек подхватил "благодаря" компьютеру и играм. Впрочем, немалый процент участников Блица не ощутил проблем со здоровьем, вызванных играми/компьютером. Стоит ли бежать от "железных друзей" подальше, или, наоборот, можно безбоязненно прилипать к экранам? Попытаемся выяснить!

В прошлом месяце на сайте "ВР" каждый мог сообщить, что более всего пострадало у него после работы на компьютере. Грубо говоря, каков процент "ослепших", "оглохших", "горбатых" и просто "обалдевших" от игр среди посетителей нашего сайта. Как видите из таблицы, ответы расположились следующим образом:

Вариант ответа	Голоса
Ухудшилось зрение	128
Все окей, мое здоровье компьютер не ухудшил, а то и улучшил	118
Так или иначе, он повлиял на психику	74
Проявились другие негативные эффекты	25
Испортилась осанка	34
Болят кисти рук ("туннельный синдром")	10
ВСЕГО ПРОГОЛОСОВАЛО 389 ЧЕЛОВЕК	

Интереснейшая картинка вырисовывается, не находите? Трети опрошенных игроков компьютер не помешал остаться здоровыми; еще треть жалуется на ухудшенное зрение, а все остальные ("третья треть" ;) кивают на иные возникшие проблемы со здоровьем, среди которых лидирует негативное влияние компьютера/игр на психику. К сожалению, объективная картина (ведь это мини-исследование проводилось не напыщенными профессорами, а обычными геймерами, да и участвовали в нем обычные геймеры) пока не слишком обнадеживает: 2/3 участников блиц-голосования свидетельствуют, что компьютер им здоровья не прибавил, а очень даже наоборот... Что ж, познакомимся с развернутыми высказываниями участников "Блица":

"ГЕЙМЕРСКИЕ БОЛЕЗНИ" (СЕНТЯБРЬ'2005)

Striker: Болезни? Да вот, вчера голос сорвал, крича соседу через стенку: "Юра, прикрой, сзади Худой!", забыв, что стоит прога сетевых радиопереговоров, и он и так прекрасно все слышит... Интересно, как сосед не оглох? =)

Navio (сообщение оставлено в 03:31 — прим. Nickky): <косо посматриваю на часы> Нарушенный сон, пожалуй...

Миротворец: Геймерские болезни? Элементарно — помимо порчи зрения, осанки и, возможно, психики, присутствует еще один момент. А именно — вполне реальная возможность испортить желудок — заработать гастрит, а то и язву. По себе знаю: сядешь за комп и иногда забываешь покушать — а это, батенька, не шутки!

Ereten: Болезнь эта называется Повальная Компьютерная Зависимость. С каждым годом ей страдает все большее количество людей. Существует три стадии этого заболевания. 1-я: периодически возникающее желание поиграть в какую-либо новую игру. При невозможности играть не возникает дискомфорта. Разлучение с компьютером проходит спокойно. 2-я: почти постоянное желание поиграть во что-нибудь. Разлучение с компьютером почти невозможно перенести. 3-я: все время присутствует желание поиграть, но не в любую игру, а в игру определенного жанра. Разлучение с компьютером более чем на день приводит к развитию нового заболевания — Вирус Компьютерно-Игрового Дефицита Человека. Забыл про 4-ую стадию: пофиг, какая игра! Главное, что это ИГРА-А-АА!!!

RooD: Можно много сказать о геймерских болезнях, но не сказать про главную — грех. Мы все заболели надеждой. У каждого она своя. У кого-то — надежда набить уровень до конца времени в клубе, кто-то ждет новую замечательную игрушку, а кто-то просто надеется найти в игре спасение от постоянной суеты жизни. Я же медитирую в ожидании новых вестей о Fallout3.

ArtGame: Ничего не вижу (причина — моник), ничего не слышу (колонки на 100Вт), да и запахи не воспринимаю (часто железо горит).

Hrundel: До того, как купил себе кресло, очень болела пятая точка.

Scorpion: Когда вышел NFS: Underground 2, я на две недели забыл об учебе. Что вызвало много проблем. А когда вышел GTA: San Andreas (как раз во время сессии), я оказался между двух огней. С одной стороны, поджимали экзамены, но так хотелось пройти хотя бы парочку миссий... Кстати, сессию я до сих пор не сдал и в универе считаюсь "двоечником". Большое спасибо, San Andreas! :)

Foxyara: Вот у меня часто и как-то неожиданно, можно сказать — подсознательно, происходит сравнивание игрового и реального мира. Ехал в троллейбусе, дождик прошел, и возле дороги лужайка была наполовину залита водой, рядом деревья стоят и отражаются в луже. Вот посмотрел я на это и так невзначай подумал: "Ух ты! Какая вода! И как деревья отражаются! Ну прям как "настоящие"..."

Mushro: Болезни — вряд ли, а вот пол стулом я изрядно протер.

MATRIX: Чтобы компенсировать вред от постоянной игры на компьютере, геймер должен жить на природе (где-нибудь в горах), питаться исключительно свежими и чистыми продуктами, ничего не делать и подолгу отдыхать.

X-Cite!: Одиночество... Самая страшная болезнь.

AceEek: Ну у меня скорее не болезнь, а мания качать все выходящие патчи для игрушек, причем часто игрушку уже прошел и навряд ли буду проходить повторно. Не знаю, зачем, но качаю...

Belfegor: Геймеров постигают всяческого рода болезни, связанные с позвоночником. Он просто теряет гибкость и эластичность от долгого бездействия и постоянного сидения в одной и той же позе... Бывало, встанешь от компа, потянешься, так позвонки словно хворост трещат! Брр-р-р, ужасть!

Horus: У меня от мышки указательный палец на правой руке заметно толще левого. Накачал, блин...

DeX: Самая страшная геймерская болезнь — это нервы. Подолгу играя в игры, мы тратим свои нервные клетки в неограниченных количествах. Я думаю, каждый геймер хоть раз, но долбанул по клаве со злости или прикрикнул на своих родных из-за того, что отвлекают от игры. Надо проводить сеансы релаксации после 30 минут игры :-).

Akela_OD: Если есть геймерские болезни, то должна быть и геймерская гигиена. Предлагаю некоторые пункты. Их, разумеется, можно дополнить: 1. Мыть клаву и мышь перед игрой. Особенно старательно между клавишами, а то клава начинает вонять (остатки еды, застрявшие там, разлагаются;) 2. Перед каждым игровым сеансом протирать моник пальцами. И желательно не тыкать в него пальцами. 3. Делать перерывы каждые 3 часа для получения порции кислорода — дабы не развивалось кислородное голодание. 4. Делать утром зарядку, суча ножульками под столом. 5. Бивни чистить совсем не обязательно, для блистательной улыбки у нас есть фотошоп;) 6. Стараться разумно переносить тяжести: ставите диски один на один, штук по семь, и переносите в другую часть стола. Это что б мышцы совсем не атрофировались.

Riven: Часто стал замечать в себе такую вещь, как сравнение графики в игре и в жизни. Начинает меня брать смутное сомнение, что в недалеком будущем "в реале" будет жить хуже, нежели в своем виртуальном мире. А в один прекрасный день выглянешь в окно и скажешь: "Какая невзрачная графика". На мой взгляд, это и будет самая страшная болезнь.

Mikh: А у меня вот прогрессирует последняя из геймерских болезней — падение интереса к играм. Прочитаешь, бывает обзор, загоришься, купишь. Вроде как все нравится, а долго играть не могу. Надоедает. Странно... Может, за последние полгода не было игр таких, чтоб зацепили так, что неделю не оторвавшись рубался бы без передыху? А может, F.E.A.R. меня вылечит? Или этот, как его... Сталкер? Хотя этот — навряд ли. Он сам уже, возможно, тово. А может, это старость геймерская подкрадывается незаметно?.. Или геймерская смерть?.. А ведь так не хочется умирать! Что делать? Не знаю...

Toukan: Можете не верить, но пару лет назад, сходив в поликлинику проверить зрение (как раз накануне покупки компа), получил результат где-то 0,6, а спустя ровно год активного его юзанья у меня уже было 0.9 — положительный эффект налицо.

Gex: Страшная болезнь, постигающая кибератлетов (здравствуй, "блиц" за август!) называется "синдром груши" — когда задница от постоянного сидения заметно увеличивается, а плечики чахнут, в итоге тело формой начинает напоминать грушу. От этого страшного недуга еще никто не умирал, но жизнь несчастных ломается, как правило, навсегда. До сих пор не создано лекарств и прививок, предотвращающих болезнь, или хотя бы замедляющих ее развитие.

Spencer: Можно перечислить множество заболеваний, но я хотел бы остановиться на одном специфическом, которое может беспокоить лишь игроков в CS, WC3, SC и игр а-ля Splinter Cell, Hitman или Beyond Good and Evil (где "тихо подкрался и убил"). Частенько после ночи игры во все вышеперечисленное страшно (или не очень) болит мизинец левой руки — из-за непрерывного использования левых Ctrl и Shift. Особенно в сетевых баталиях.

Rader: Однажды сидел за компом в клубе 8 часов подряд и просто заплакал. Но не от злости и не от обиды. Это произошло и не из-за победы или смерти моего героя: просто моник был плохой и слезы медленно текли из моих уставших глаз...

~Rex~: Зрение, нервы, недосыпание... это все слишком банально. Вот у меня расширена костяшка, не знаю, как она называется — та, что у основания кисти. Я все не мог понять, откуда эта "ерунда" на правой руке взялась. Потом дошло, что от постоянного использования мышки эта костяшка постоянно терлась о стол... вот и натерлась :).

Tular: А у меня все нормально: зрение — единица, руки не деформировались, позвоночник не трещит. А если говорить о причиненном физическом вреде, то все ограничивается несколькими ударами током. И большое напряжение нервной системы, когда иду платить за Интернет.

Away: Несомненно, игры заражают "социальной болезнью" — отнимают много свободного времени. К счастью, я от этого недуга излечился. Не помню, когда уже в последний раз серьезно во что-то играл.

Sv!tCh3r: Шок, и то только один раз — когда кнопка на мыши застряла, а я в Анреал по сети играл... А так все в норме!

Akioto Dorobenava: Ой, да враки это все. Так же, как и заболевание языка у секретарш. У них скорее горло заболит, да и то, лишь в том случае, если будут целыми днями орать на клиентов (что маловероятно). Так же и с кампутером...

Set: Знаю людей, которые еще со времен приставок Денди посадили свои глаза конкретно, пялясь на телик. Я тоже играл на приставках, и сейчас на компе, но это никак не отражается на моем здоровье — а особенно, на зрении. Не знаю каких-либо геймерских болезней. Ну, разве что привыкание и зависимость, да и то она быстро лечится: если уж не собственной волей, то при помощи других. Например, можно стукнуть больно куда-нибудь играющего, чтоб отвлекся, оттянуть от компа и привязать =).

CStrike: У меня появилось страшное заболевание — амнезия. С начала сентября начинаю играть в какую-нибудь интересную игру, затем в другую, в третью ... и понеслась! Открываю глаза через 4 месяца: сижу за каким-то столом, передо мной тетрадный листик, а в руке гелевая ручка. Рядом с листиком еще лежит какая-то бумажка, а на ней написано, что это "Экзаменационный билет по Высшей Математике", и что мне надо решить задания, которые приведены ниже. А еще страшнее, что дома я обнаруживаю полный конспект по этому же предмету, подписанный моим именем... Память проясняется, и я с трудом вспоминаю, что началась сессия. Но вот экзамены сданы и все позади; чтобы снять стресс, я запускаю игру, а потом...

cp: А меня комп вгоняет в депрессию... Сяду "на_пять_минут_отдохнуть_от_универа" и... до вечера, а потом вылажу и думаю: "какой я ***, опять за этим *** целый вечер просидел... А сколько прекрасных дел за это время я мог сделать!!!" И все, депрессняк до утра.

ZeroHour: Геймерских болезней нет! Есть помешательство на отдельных играх...

gifted: Геймерские болезни есть! Как только выходит стоящая игрушка, так сразу добываешь мед.справочку на недельку и несешь ее по месту учебы, а сам идешь домой болеть:) P.S. Когда КР-2 вышли, так заболеваемость по группе выросла раза в 4!

SainT NiKO: Мне кажется, что просто надо знать во всем меру! По привычке держу комп постоянно включенным, но желания сидеть за ним больше 2-3 часов не было, в принципе, почти никогда! P.S. А настоящая геймерская болезнь — это когда у тебя голова в сторону не поворачивается (монитор то всегда перед тобой;).

***

Брр-р-р! Прочитав все эти ужасы (и "не очень ужасы"), немедленно посмотрел на себя в зеркало. Конечно, картина немного отличалась от представления о "Себе Идеальном";), но, как было не без удовлетворения отмечено, отражение не выглядело агрессивным сумасшедшим маньяком, постоянно путающим виртуальность с реальностью. Глаза — без фанатичного блеска, обычного (не красного) цвета, без очков и линз. Осанка — не идеальная, но и до Квазимодо далековато. Кисти рук не болят и не натираются, а мышцы позволяют десяток-другой раз поднять тело. Да и на улицах люди пока от моего вида не шарахаются, "социальных проблем" не наблюдается... "Фух, наверное, пронесло!", — стираю ладонью пот со лба и, облегченно вздохнув, попытаюсь привести рассуждения к общему знаменателю.

Большинство участников "Блица" сходится на том, что чрезмерное увлечение компьютером (и, конечно же, играми) наносит заметный вред как физическому, так и психическому здоровью. И неважно, как подходить к этому — с юмором или без: факт остается фактом. Страдают глаза, руки, осанка, да и, по сути, организм в целом. Плюс на психику игровой фанатизм действует негативно. Возникает непонимание и конфликты с окружающими, проблемы с учебой/работой... Само собой, это плохо. Еще хуже то, когда человек сознавая все последствия, продолжает истязать себя. Друзья, 60-й левел на баттлнете не стоит искривленного позвоночника, а первое место на районном турнире по CS навряд ли компенсирует "посаженное" зрение. Уверен, вы это и сами понимаете. Тогда аккуратнее относитесь к собственному здоровью! Конечно, медицина с развитием нанотехнологий все совершеннее латает человека, но лишние болячки на свою пятую точку (да и все остальные) искать не стоит.

Понятное дело, в то же время, что и просто жить вредно — от этого умирают. Если не просиживать ночи напролет перед экраном и не убивать месяцами в MMORPG, у вас есть реальные шансы остаться здоровым, бодрым, да еще и получившим заряд положительных эмоций от игр. Играйте, но без фанатизма. Потому что фанатизм почти всегда оборачивается какими-то неприятностями. Как говорили древние, "sapienti sat" — умному достаточно будет анализа высказываний участников Блица.

Все хорошо в меру; от яда лекарство отличается лишь дозировкой. Поэтому не отравитесь, когда будете лечить играми скуку, одиночество или другое состояние души. Желаю всем оставаться в трезвом уме и... будьте здоровы!

"SAVE/LOAD"

Как часто в реальной жизни до одури хочется нажать Ctrl+Z и вернуться на шаг назад! Откатиться на пару деньков/недель/месяцев и принять правильное решение, сказать/не сказать что-то важное, поступить поиному. Вернуться к "сохраненке" при ключевом выборе... К сожалению, Высшие Силы не озаботились созданием продвинутой системы "личного бэкапа", а ученые пока не сумели построить Машину Времени. Поэтому-то мы и наслаждаемся возможностью сохранения/загрузки, быстрого отката на "точку восстановления", или просто отмены последних действий.

А вот если бы вам на всю жизнь дали возможность один единственный раз сохраниться и один раз загрузиться (не теряя накопленных знаний и воспоминаний)? Когда бы вы это сделали? Сохранились бы сразу по приходу в сознание и загрузились бы при смерти? В общем, вообразите, что у вас появилась такая уникальная возможность. И, конечно, расскажите, как бы вы ею воспользовались, всем читателям "ВР".

Напоминаю, что ответы на тему блица "ВР" (http://vr.manarchy.net/hell/index.html) необходимо давать в специальной ветке ("о газете" -> "БЛИЦ: "SAVE/LOAD" (ноябрь)") Не ленивым пройтись до ближайшего синего ящика? Прекрасно! Тогда адрес на конверте напишите такой: 220113, а/я 563, "Виртуальные радости". Но есть способ лучше: можно написать электронное письмо: me@nickky.com, в теме — "Блиц".

Николай "Nickky" Щетько

НАША ПОЧТА

Мы в воде ледяной не тонем
И в огне почти не горим —
Мы охотники за Удачей,
Птицей цвета ультрамарин...

Машина Времени
"Синяя Птица"

Привет! С места в карьер: а бывало ли у вас так, что с утра по ошибке просыпаешься на час раньше, чем нужно? Что сделанную до конца работу из-за неправильной постановки задания приходится переделывать с самого начала, деньги в кармане заканчиваются в самый неподходящий момент, а при входе в троллейбус контролеров вспоминаешь, что проездной остался в других брюках? Что подъезжающая маршрутка обдает грязью именно ваши джинсы? Если вдобавок после столь насыщенного дня вечером и в игре "затык", к гадалке не ходи — опять на пути встретился "неудачный" день. От чего зависит "удачливость" (кто сказал "от значения параметра Luck?"? Да и что вообще это такое? Удача как "халява", как успешное ведение дел, как неожиданная, но приятная победа?.. Пожалуй, все вместе. И еще чуть-чуть.

Один из рассказов известного фантаста-юмориста Л. Каганова ("Итак, хоминоиды...") повествует о докладе инопланетных биологов по поводу фантастической удачливости человеческой расы: "мол, как они со всеми своими ежедневными рисками до сих пор умудряются существовать?". Конечно, такой рассказ воспринимается с улыбкой (особенно, на фоне постоянных "неудач" инопланетян во время доклада), но и к рассуждениям подталкивает: а ведь и, по сути, нам действительно всю жизнь "везет" — начиная с момента зачатия (прикиньте на досуге, какова была вероятность даже простой встречи ваших родителей) и заканчивая каждым новым днем.

Мы с вами обуты, одеты, сыты, имеем крышу над головой и умеем читать (что уже подразумевает достаточные умственные способности), ведаем мощнейшей техникой (надеюсь, подавляющее большинство читателей "ВР" умеет обращаться с компьютером, верно?), до сих пор не умерли от многочисленных различных недружелюбно настроенных представителей богатой земной флоры и фауны — это ли не колоссальная удача? Да выигрыш в лотерею десяти миллионов евро по сравнению с этой "удачей жизни" — ничто! Так что нам везет. Как никогда.

Удача улыбается не только новичкам и дуракам, как судачит молва, а всем без исключения. Но вот понять, за какие грехи у тебя сегодня все бутерброды падают маслом вниз, а законы Мерфи исполняются с пугающей точностью, сложновато. Явно дело не в том, что пальцы держал не скрещенными... Впрочем, пройдет лишь несколько дней (недель) и все случится с точностью до наоборот: даже самые малоприятные промахи останутся незамеченными или безнаказанными, а любая работа будет выполнена отлично вне зависимости от сложности. Везет, все верно. Впрочем, конечно, и "уровни везения" бывают разными: один нашел на улице кошелек с пятью "зелеными", другой выиграл в лотерею сотни тысяч таких бумажек...

Что же именно влияет на этот "генератор случайных чисел Природы"? Какие-то особые циклы удачливости? Наши действия, поступки? Никто не знает. Но практически каждый, даже без ученой степени по психологии, запросто определит, что сегодня у него — "удачный день". Или, наоборот, "все из рук валится". Посмею предположить, что материальные предметы (подковы, клевер и т.п.) на удачливость не влияют. А что тогда? Неизвестные науке факторы и общий настрой;). Когда полностью настроен на то, что повезет (или не повезет), как правило, мадам Удача отворачивается. А вот если чувствуешь уверенность не в везении (или отсутствии такового), а в себе (мол, "какая разница, на чьей стороне будет Фортуна — все равно я возьму свое"), то, как правило, незримые силы природы оказывают поддержку. Везет тем, кто знает, умеет, уверен — оттого искренне желаю, чтобы ваши дорожки с Удачей пересекались как можно чаще. А если кажется, что все вокруг рушится и даже на конкурсе неудачников вы явно претендуете лишь на второе место (так как вы — неудачник), то вспомните, как вам повезло в том, что вы есть. И то, что госпожа Фортуна долго отворачиваться не умеет — на этой оптимистической ноте перейдем к письмам:



[Игорь AKA toxit <toxit45@tut.by>]

Тук-тук, стучат шустрые пальчики. Клац-клац, отзывается дешевая китайская клава. Дрыньдрынь, это 5'nizza в исполнении моей десятиваттной акустики. "Хочу фильм смотреть, так что слазь!" — а это моя сестричка. У нее довольно "трудный" характер, поэтому я не стану испытывать ее терпение и постараюсь быть как Путин, краток и лаконичен.

[семь раз нажал PgDn для перехода к концу письма и покачал головой]

Привет всем. Не буду говорить о том, что подтолкнуло меня к написанию этого письма, потому что сам этого не знаю. Начнем с важных и серьезных (читай "заезженных и нудных") вопросов.

О консолях и ПК. Изложу свой дилетантский взгляд на проблему. Деньги, как известно, на дороге не валяются, все они сосредоточены во внутренних карманах благополучного западно-восточного потребителя (БЗВП). Последний, в свою очередь, старается не усложнять себе жизнь — он и так сильно устает на работе. Поэтому логично, что БЗВП купит удобную в обращении приставку и не будет мучиться с глючным и непослушным ПК. Таким образом, сердца и кошельки достанутся консольщикам, а нищие писишники начнут постепенно умирать от голода. Ситуация действительно пугает — взять тот же Nival: лучшие отечественные геймдевы собираются писать для приставок!

Уму непостижимо, правда? И почему же эти алчные ребята не продолжают работать "за идею" на PC-рынке?..

А если еще и Blizzard подключится? Злые и жадные буржуи уже сейчас рвут на себе рубаху, мол, рынок ПК-игр доживает последние дни. Эти бесчеловечные создания готовы всадить нож нам в спину, отвесить подлый удар по печени и столкнуть наше бездыханное тело в пропасть. Создается впечатление, что с выходом новых консолей ПК станет прибежищем исключительно онлайновых проектов (взгляните на десятку продаж в США/Европе). Я, конечно, понимаю, что игры, подобные WoW, — это совершенно другой уровень, новая ступень, и все такое прочее. НО... моей стипендии на такой Интернет не хватит.

Значит, пора переходить на консоли;).

Ладно, не будем о грустном, помнится, пять лет назад ситуация была очень похожей — ПК должен был скончаться еще тогда, однако он и сейчас живее всех живых. В общем, конец света нам обещали уже не раз, будем надеяться, что его снова отложат.

Будем надеяться. Но объемы рынка и продажи стабильно падают, и поводов для оптимизма, честно говоря, немного.

О застое в игроиндустрии. На мой взгляд, ни о каком застое [пока] не может быть и речи, посему не стану зацикливаться на этом глупом вопросе.

А мне кажется, этот вопрос напрямую связан с понятием БЗВП и играми, которые этот БЗВП предпочитает.

О Пете. Никогда бы не подумал, что бывают такие люди. Это же надо, на дворе XXI век, космические корабли бороздят просторы вселенной, урожай злаковых культур бьет все рекорды, а товарищ Петя С. до сих пор уверен, что Radeon 9000 — топовая видеокарта!.. Да-а, вечным дискуссиям на тему "существует ли жизнь на Марсе", похоже, пришел конец. 8-ой номер ВР развеял все сомнения — конечно же, существует — с нами вошел в контакт один из ее представителей;). А если серьезно, то, прочитав письмо этого супермена, я был шокирован — вот уж не знаю, смяться тут или плакать... Петя, друг мой, могу дать тебе один бесплатный совет: садись на роллтоновую диету (либо родителям на шею) и начинай собирать денежку на капитальный апгрейд.

Вот и мне непонятно: то ли стеб был такой, то ли серьезный пассаж. А раз непонятно, значит, если и стеб — то качественный.

О нехороших людях. Частенько, в целях привлечения внимания к НП или же просто по причине отсутствия нормальных писем вы публикуете мнения неудовлетворенных, невежливых и крайне агрессивных товарищей (Петю к ним не относим — это другой случай). Я всеми руками "за" — печатайте таких писем побольше, они разогревают интерес к рубрике и здорово поднимают настроение. Думаю, схема действий обычного уникума из этой категории примерно такова: утром чел просматривает пару-тройку топиков на геймерскую тематику, читает найденный у друга прошлогодний номер Chip'а (или подобной дребедени) и набирается жизненного опыта. Отметим, что наш герой очень сообразителен: ему достаточно прочесть буквально несколько строчек по интересующей теме, чтобы "досконально изучить предмет". Услышав небольшой поучительный рассказик от своего более авторитетного товарища, парень, не стесняясь, будет корчить из себя гуру на всевозможных форумах и в других общественных местах. К обеду он очищает родительский кошелек от ненужной мелочи (ему не больше 17-ти) и идет в компьютерный клуб. В клубе, перед тем как зарубать в CS, чел долго смотрит на своего приятеля, играющего в HL 2 (640*480, про шейдеры можно забыть — компьюто слабые), смотрит и удивляется: "как в это вообще можно играть?" Нет, не подумайте плохо — он, конечно же, знает, что Халва — это один из самых технологичных экшенов со всеми вытекающими, он даже видел несколько скриншотов... Но впечатление все равно испорчено, на игре поставлен крест. Придя домой, парень загружает любимый Pariah и радуется этой замечательной игре, которая без проблем идет на его PII/RivaTNT не в пример DOOM 3, HL 2 и прочим сиюминутным поделкам. Вечером приходит мама и закатывает истерику на тему: "почему не поел; куда пропали деньги; и вообще хватит сидеть за компьютером, ты похож на привидение, сходи прогуляйся, и, раз уж ты выходишь, вынеси мусор!" Обиженный таким неподобающим обращением, наш герой "всем назло" выносит мусор и в гневе возвращается домой. В этот момент лучше не попадаться ему на глаза — убьет, не моргнув глазом. Дома он долго ищет предмет, на котором можно выплеснуть свою злобу, взгляд останавливается на ВР: "да-а, газетенка паршивая, надо бы написать этим бездарям письмецо с моими мудрыми наставлениями". И пошло-поехало: "Халва — отстой, Pariah фарева!", "Модостроение — занятие для придурков, а отечественные разработчики вообще не люди, их дешевые поделки я склепаю на ассемблере, за 5 минут и с закрытыми глазами", "И самое главное, не вижу обзора RE 4 (ломаю голову, брать или не брать, а то мой старенький GameCube уже запылился без дела), в общем, газета лажовая, вот если бы вы опубликовали парочку моих статей про хентай, то это сразу подняло бы вас на качественно новый уровень, к тому же, японский читатель такое любит!" Читать такие откровения очень занимательно: море стеба и всяческих перлов, хотя изредка проскакивают и здравые мысли. Ну ладно, ладно, переборщил, согласен. Но переписывать не буду. Пущай знают, что народ (то бишь я и мой друг Виктор Викторович) о них думает!

Не переписывай — и так вполне бодро получилось! Хотя вот насколько близко к истине — это вопрос.

О пользе игр. Реальной пользы от них мало, если она вообще есть. Они помогут отдохнуть, но если человек не умеет себя ограничивать, то, скорее всего, нанесут вред. Причем для меня более характерен второй случай. Впрочем, в свое время желание создать собственную игру подтолкнуло меня к изучению программирования. Я написал несколько простых игр на Паскале: крестики-нолики, морской бой и т.п. Они, конечно, не использовали современные библиотеки, и поэтому не поддерживали "высокополигональные текстуры" (без которых не может жить Петя), но, несмотря на это, произвели очень приятное впечатление на моего препода, что в конечном итоге вылилось в "девятку" за семестр. Чуть попозже я закупился справочниками по Delphi и приступил к изучению этой среды (уже написано несколько прог). Не знаю, может, в будущем это увлечение превратится в нечто большее. Хватило бы упорства.

Что ж, программирование — не самое плохое увлечение...

О газете. Ну что ж, настало время конструктивной критики [скорчил довольную мину, потирает руки и заговорщицки хихикает]. Сразу предупреждаю, что все написанное ниже — всего лишь мое мнение — не стоит обижаться и бить мне морду, если хотите — можете вообще не читать. Начнем с Nickky. Твой ник я встречал и на страницах КГ в обзорах всевозможных принтеров/сканеров. Надо сказать, что все твои статьи довольно информативны и компетентны. Думаю, что ты очень ответственно относишься к своим обязанностям, возможно, именно поэтому твои обзоры немного суховаты (имхо, твой главный недостаток). Однако на фотографиях ты улыбаешься — это явный признак того, что у тебя есть чувство юмора. Кроме того, твоя рубрика, НП, откровенно рулит, поэтому я не буду тебя ругать, а вместо этого пожелаю творческих успехов. Lockust, что с тобой стало? Я помню то время, когда я покупал ВР только ради твоих обзоров, они были смешные, ни на что не похожие, поднимали настроение — в общем, все было здорово. А сегодня ты все чаще пишешь либо "так же, как все", либо что-то вообще малопонятное [имхо]. Однако, несмотря на это, информативность твоих работ значительно поднялась. Я был очень обрадован статьей "Неправильные игры", да и последние номера довольно неплохи, поэтому также пожелаю тебе творческих успехов. Leviafan. На мой взгляд, это самый объективный автор. Только в последнее время его почему-то не видно — он что, ушел? Так или иначе, по заведенной традиции, желаю ему творческих успехов. Highcoaster, Morgul и все остальные. Все вполне читабельно, временами даже заставляет улыбнуться. Пусть не так круто, как у Lockust'а, но и без особых ляпов. Так держать, творческих успехов всем вам!

[хором] Спасибо! [/хором]

Если говорить о газете в целом, то она, конечно, не дотягивает до уровня российских изданий. И дело здесь не только в бумаге и количестве страниц, дело в самих текстах: нет того стиля, нет той выдержки, иронии, и много чего другого тоже нет. Но зато ВР здесь и с нами, ее авторы — обычные люди, такие же, как я или мой друг, Виктор Викторович. Они никого из себя не строят и ни на что, кроме нашей похвалы, не претендуют. Когда читаешь "Нашу почту", порой удивляешься количеству сантиментов и всяческих нежностей. У некоторых читателей еще детство кое-где играет, а их все равно печатают. Очень трогательно, почти как FF7.

Может, приятно нам почитать и напечатать сантименты? Не все ж "критику" выслушивать, верно?

Гм... критики не получилось. Да и письмо в целом не тянет на Путина. Впрочем, для скромного, небритого и голодного студента вполне сгодится, посему с чистой совестью закругляюсь. Прошу простить, ежели кого обидел, чесслово не со зла. Пока.

Спасибо за веселое письмо обо всем! Постараемся и впредь держать марку. Надеюсь, творческие успехи не заставят себя ждать.



[КЕНТ <kehtabp@tut.by>]

Здравствуйте! Вы считаете всех читателей ламерами? Зря. Есть еще светлые головы на просторах нашей родины! В ВР №9 был анекдот про программиста Сидорова и его подругу Катю. С технической точки зрения он абсолютно бессмысленный!

Напомню, анекдот-задачка звучал следующим образом: "Программист Сидоров познакомился в чате с Катей, которой 16 лет, и попросил прислать ее фотку. Катя знает только формат ВМР и ее фотка весит 16 МВ, а у Сидорова коннект на 2400, при этом связь прерывается каждые 20 минут, а дозвон после этого составляет 3 минуты, льготный тариф действует с 3.00 до 6.00. Вопрос: Сколько лет будет Кате, когда программист Сидоров докачает ее фотку?"

Ответим на поставленный вопрос. Для этого найдем, сколько Сидоров может скачать за день. Один сеанс состоит из 20 мин в инете и 3 мин на подключение, итого: 20+3 = 23 мин. Т.к. льготный тариф действует с 3.00 до 6.00 (3ч = 180 мин), Сидоров может провести за сутки 180 / 23 = 7,82 сеанса связи, что соответствует 7,82*20 = 156,4 минутам в интернете. По условию, скорость Сидорова равна 2400. Т.к. единицы измерения не указаны, возьмем самый медленный вариант — бит/с. 2400 бит/с = 300 байт/с = 0,293 Кбайт/с = 17,58 Кбайт/мин. Следовательно, за сутки Сидоров может скачать 17,58*156,4 = 2749,512 Кбайт. Переведем размер фотки в килобайты: 16 Mb = 16*1024 = 16384 Kb. Значит, Сидоров скачает фотку Кати за 16384 / 2749,512 = 5,96 суток. Следовательно, Катин возраст за время закачки изменится лишь на неделю! Нехорошо получается! Нельзя обманывать Геймеров!

Что ж, решение, в целом, верное. Но при этом, безусловно, неполное, так как не учтены многие важные аспекты: например, неизвестно, поддерживает ли модем Сидорова коррекцию ошибок, или связь идет на "300/NONE": без коррекции ошибок время скачивания увеличится в разы, если не на порядки. В условии нет информации о качестве телефонной линии Сидорова — вполне возможно, что даже скорость 300 б/с на ней будет недостижима, или достижима с трудом — принимать 0,293 Кбайт/с в качестве постоянной скорости не есть корректно. Более того, не до конца понятно, каким именно образом передается фотография: весьма сомнительно, к примеру, что Катя выложила файл на быстром FTP-сервере. Исходя из условия задачи, понятно, что терминальные программы не применяются, а фотография передается посредством сети интернет с использованием сервиса электронной почты. Учитывая тот факт, что большинство почтовых серверов блокирует столь объемные аттачи, Сидоров никогда не скачает фотку. Даже если аттач пропустят сервер-отправитель и сервер-получатель, то протокол POP3 не сможет обеспечить докачку (да и веб-интерфейсы относятся к данной возможности крайне настороженно) — опять же, очевидно, что фотографию Сидоров не сможет. Согласен, все эти проблемы — исключительно следствия неполноты условия, но уж если вызвались решать задачу, то необходимо рассмотреть все возможные варианты. Именно поэтому, а также из-за нечетко сформулированного ответа (вы так и не сказали конкретно, сколько лет будет Кате, когда программист Сидоров докачает фотку) — ваше решение трудно зачесть как верное и выдать заслуженный приз, золотую лопату. Напомню, этот приз вручается наиболее дотошным читателям, которые ставят себе цель докопаться до истины, во что бы то ни стало.

Надеюсь, такого больше не повторится, да? Ну вот и хорошо!

Каемся, не будет больше задач про Катю и Сидорова. Тем более, со столь некорректным условием. Приносим свои извинения всем тем, кого задела вопиющая безграмотность в постановке задачи. Однако перед тем как распрощаться и сказать "спасибо" за верное замечание, позволю себе задать вам парочку очень волнующих меня вопросов: вы, случайно, не пробовали искать адрес, куда можно было бы присылать вопросы для "Армянского радио"? А личностью поручика Ржевского не интересовались? Вкладом в Великую Победу Штирлица?...



[Яна и Кайзер <keizerandrey@tut.by>]

Привет, Никки! Начнем с возмущения по поводу "наездов" на ВР. Любой обзор новостей начинается с событий, и если этих событий немного, то не ваша в том вина. По теме, что же нам принесли компьютерные игры? То же, что и аист. Сбылась мечта (идиотов) — этим летом мы купили комп!

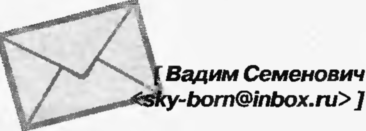
Яна: Я, честно говоря, боялась, что иначе как за столиком в углу я Кайзера больше нигде не увижу. Но после первых пяти минут Disciples я поняла, что комп — это одна из приятных сторон вечерней жизни и для жен!

Кайзер: Самое главное — мы перестали препираться из-за "почистить бульбу — вынести мусор". Каждый спешит побыстрее разделаться с домашними делами (понятно, почему). Теперь у нас дома всегда чисто!

Яна: Это при том, что я большая неряха!

Ваши поЧИТАТЕЛИ Яна и Кайзер.

Как видите, молодой семье компьютер не помеха! А (шибко любопытно) два компьютера?



[Вадим Семенович <sky-born@inbox.ru>]

Здравствуйте, уважаемая редакция "ВР"! Привет, Nickky! Вашим постоянным читателем являюсь уже два с половиной года, а не писал вам ни разу. Надо бы исправить столь досадное недоразумение, тем более, что тема выдалась весьма подходящая.

Чем для нас является компьютер и компьютерные игры? Вопрос с различными вариантами ответа, не так ли? И рано или поздно каждый подрастающий ребенок, сам того не осознавая, с ним сталкивается. Для него (малыша) компьютер становится в первую очередь средством хорошо провести время. Все мы в детстве мечтали о красивых игрушках, которые стояли на витринах магазинов и которые родители не всегда могли нам купить. Теперь же многие дети, которым посчастливилось иметь "железных коней" в столь юном возрасте, уже не с такой страстью глядят на подобные витрины, ведь они могут получить гораздо больше удовольствия, а, главное, эмоций (положительных или отрицательных — зависит от гульки), играя в компьютерные игры. Какие же именно перемены во взглядах детей произойдут в процессе их взросления? Это будет зависеть, в первую очередь, от процесса их воспитания, то есть, по сути, от родителей (моя субъективная точка зрения). Но это касательно детей, еще не сформировавшихся как физически, так и духовно людей. А что до нас с вами? Мне 22. Многим моим знакомым за 25. Я не хочу сказать, что я либо мои друзья уже полностью созрели морально (на это уходят годы, а может уйти и вся жизнь), но по крайней мере мы несем ответственность за свои поступки и в состоянии самостоятельно выбирать свои жизненные приоритеты.

К чему все это длинное и, может, уже успевшее кого-то утомить вступление? А к тому, что меня, честно говоря, сильно удивляет, что встречаются молодые люди моего возраста, плотно подсевшие на компьютерные игры и отдающие этому практически бесполезному занятию минуты, часы, годы своей молодости, оттачивая мастерство быстрого клика вместо того, чтобы заниматься чем-то действительно полезным (если не для других, так хотя бы для себя). Да вы только не подумайте, что я сам далек от всего этого (компьютерных игр). Я и сам иногда могу с друзьями сходить в клуб поиграть в любимых мною Казаков либо побегать на пиво в старушку контру. Как любой нормальный ребенок, я прошел через увлечение играми, а позже — инетом, который впоследствии стал для меня обычным средством получения быстрого доступа к интересующей меня информации, а следовательно — и достижения успеха в учебе (теперь — и в работе).

Я ни в коем случае не хочу убеждать кого-то в том, что чрезмерное увлечение играми или многочасовое зависание без всяких причин в инете является чем-то плохим. Просто я считаю, что в реальности существует гораздо больше интересных занятий, способных принести, нам, любимым, не только реальную пользу, но и массу удовольствий. С уважением, С.В.

Разумный и трезвый взгляд на вещи. Но не стоит, имхо, забывать о том, что молодость — это не только серьезные вещи (такие, как учеба и старт карьеры). Молодость — замечательная пора жизни, когда мы еще полны сил, здоровья и энергии для того, чтобы время от времени делать приятные глупости.



[MagnuS <magnus_88@tut.by>]

Здравствуйте, уважаемые работники ВР. Большой привет почтальону Nickky! Я очень люблю и уважаю вашу газету. Читаю я ее, правда, не так давно — с июня 2003. Но за это время она очень полюбилась. Мне нравится, как вы описываете многие игры и фильмы, многие статьи читаются на одном дыхании.

Написать вам решил по двум причинам. Первая. Недавно я просматривал весь свой ВР-архив и в выпуске 51 от марта 2004 наткнулся на статью про аниме. А так как я большой фанат аниме, меня эта статья очень заинтересовала — не знаю, почему она мне раньше не попалась на глаза. Мне понравилось, как Tiamat описал Trigun и Evangelion, но в материале мало говорилось о Hellsing и вообще не упоминались такие вещи, как Vampire Hunter Di или Cowboy Bebop. Раньше в рубрике "КИНО" описывались аниме, а сейчас — нет. К тому же, нынче очень трудно достать хорошее и качественное аниме, купить можно только в Интернете, а людей, увлекающихся аниме, не так много. Вот и приходится скитаться по чатам, которых у нас очень мало.

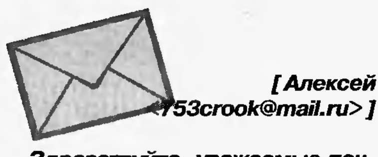
Рекомендую не скитаться по чатам, а осесть на белорусском форуме любителей аниме Анибел (http://anibel.gin.by/). К тому же, на мой взгляд, число людей, увлекающихся аниме, в последнее время неуклонно и быстро растет. Чуть ли не на каждом третьем компьютере в моей домашней сети — архивы аниме различного калибра.

Вторая. В выпуске за август разгорелся вечный спор об обновлении газеты. Тимофей Задрыпкин утверждал, что надо полностью обновить газету, сделать из нее журнал. Я не совсем согласен, особенно насчет журнала. Но сделать газету более красочной и добавить творческие проекты — надо.

Немного только не понял, что значит "добавить творческие проекты" — если имеются в виду конкурсы, то, возможно, в скором времени мы постараемся представить новые.

На этом я хочу закончить и пожелать успехов всем, кто принимает участие в создании "ВР"!

Спасибо!



[Алексей <753crook@mail.ru>]

Здравствуйте, уважаемые почтальоны Виртуалки!

[оглядывается по сторонам в поисках неизвестного коллеги] И вам приветствия!

Я тут задумался о том, как компьютерные игры копируют и повторяют нашу жизнь, увлечения. И речь совсем не про Sims, а про многие другие игры. Разработчики придумывают и реализовывают все новые и новые фишки в своих играх, черпая идеи из реальной жизни, а потом кричат об этом на весь мир: "А вот у нас в игре можно пить спиртное и употреблять наркотики. И главное — вас потом от этого колбасит!" или "Ну и что! Зато в нашей игре можно кушать гамбургеры, растить пузо, а потом худеть, качаясь в клубах и катаясь на велосипеде!" Я их, конечно, понимаю — хотят привлечь больше геймеров к своей игре. Теперь в игры будут играть и велосипедисты, и люди, увлекающиеся алкоголем, нашедшие в игре что-то свое, родное. Чем больше игроков, чем больше аудитория, тем больше зелени для девелоперов. Но хорошо ли это?

Если люди предпочтут реальному алкоголю и наркотикам виртуальные — это, на мой взгляд, хорошо.

Вот вам пример из моей жизни. Мой друг, заядлый велосипедист, который жизнь готов был отдать за свой велик, засел за новый GTA. Комп у него был довольно слабый, и игра заметно тормозила. Тогда он решил сделать апгрейд и продал свой велик. Теперь его за уши нельзя оттащить от компа — играет без перерывов на сон и еду. Обидно...

Все просто: San Andreas сразу подкупил его велосипедами;).

Еще одна история: прихожу я в гости к одному товарищу, а он мне прямо с порога рассказывает, что у него теперь три офигенные девушки, как он с ними познакомился и чем он с ними на досуге занимается. Я ему позавидовал — ничего себе дает! А лишь через 5 минут понял, что он про San Andreas говорит, так уж красочно все описывалось. Разве это нормально?

Лично я, катаясь ночью по главному проспекту Минска на велосипеде и обгоняя сонных автолюбителей, получаю адреналина на целых 3 "андерграунда". Геймеры, задумайтесь, стоит ли менять реальные развлечения и эмоции, связанные с ними, на жалкое подобие этих хобби в компе, играх?

Если эти развлечения не заключаются в питье "градусных" напитков, стычках "стенка на стенку" и прочем подобном времяпрепровождении — разумеется, предпочитать их виртуальным не стоит. Что касается остальных развлечений (в том числе экстремальных), то тут еще бабушка надвое сказала. Лучше драться в Mortal Kombat, чем на улице. Лучше "отрываться" на пешеходах в Carmageddon и GTA, чем рисковать своей и чужими жизнями на реальных улицах... Но в то же время настоящую рыбалку на Trophy Bass я бы не променял.

Не нужно фанатеть от игр и боготворить их, ведь, по сути, это обычное увлечение, которое было задумано для убийства свободного времени геймеров (тетрис помните?). А что думаете вы, редакция Виртуалки, простые геймеры, по этому поводу? Пишите, буду рад.

Думаю, что не все так просто в этом вопросе. Между тетрисом и LineAge 2, к примеру, — бездонная пропасть. Это порой работа, порой — серьезный отдых, а нередко, к сожалению, — содержание и цель жизни... Но, конечно же, реальные увлечения не стоит заменять виртуальными аналогами (за исключением некоторых приведенных не слишком удачных примеров) — может, со временем нас и затащит в аналог "Матрицы", но до тех пор стоит этому активно посопротивляться;).

***

Перед тем, как раскланяться до ноября, напоминаю: "Н@ша Почта" нуждается в ваших интересных письмах! Не важно, нашли ли вы ошибку в анекдоте (специально для тех, кого чувство юмора покинуло в далеком детстве: не воспринимайте серьезно мой ответ КЕНТ-у), хотите нас поругать/похвалить, поделиться интересной идеей или наблюдением, из жизни (обычной, компьютерной или игровой) — пишите. Лучше всего писать письма электронные (на ящик me@nickky.com или vr@nestormedia.com), но и бумажные письма мы не оставляем без внимания (хотя, к сожалению, часто их уровень заметно ниже электронных, да и усилий для "оцифровки" необходимо больше) — конечно, в том случае, если они пришли по адресу 220113 Минск, а/я 563, "Виртуальные радости". До ноября!

Почтальон Nickky
(me@nickky.com)

ВР-ПАРАД

Вслед за падающими с деревьев листьями от разработчиков посыпались и новые качественные игры. Правда, "бум" хитов произойдет чуть позже в этом месяце, а пока довольствуемся тем, что есть: да-да, новички оккупировали треть хит-парада! Как же голосовали за "свежую кровь"?

А голосовали, по-видимому, без особого энтузиазма, раз уж первая тройка не изменилась: все так же вольготно на первом месте себя чувствовал **Grand Theft Auto: San Andreas**, все так же его безуспешно догонял **Мор. Утопия**. Зато вылизанный блокбастер **Battlefield 2** практически настиг российского самородка, и, похоже, в следующем месяце будет сражаться за первенство с "Мальвиной" ;) из **BloodRayne 2**, пока готовящейся к стремительному прыжку с уютного четвертого места.

Неподалеку и **Dungeon Siege II** — если явные фавориты зазеваются, он сможет себя проявить. Хорошие шансы и у **Ночного Дозора**, хотя старт русского игроблокбастера не стал чем-то "сверх": всего лишь шестая строчка нашего ВР-парада.

За российскими "дозорными" увязался еще один новичок, **Sacred Underworld**. Бард из **The Bard`s Tale** окопался на восьмой позиции, а на девятую съехал **XENUS: Точка Кипения**. Замыкает десятку **Still Life**, на три голоса обогнавший "JA-2 по-русски", проект **Бригада Е5: Новый Альянс**.

В остальном — все спокойно; "старики", отодвинутые вниз новичками, готовятся отомстить (или тихо, с миром покинуть ВР-парад), молодежь активно набирает обороты. Среди прочих стоит отметить удачный дебют Fate (16) и Earth 2160 (20). Прочие результаты и числовые характеристики — в таблице.

В новом месяце не забывайте голосовать за самые лучшие, на ваш взгляд, игры. Это не займет много времени: вам нужно просто зайти в Интернет и поставить галочки в нужных полях формы для голосования — ссылку ищите на главной странице сайта "ВР" (http://www.nestor.minsk.by/vr), справа.

М		Пр. мес.	Название игры	Голосов
1	→	1	Grand Theft Auto: San Andreas	173
2	→	2	Мор. Утопия	109
3		3	Battlefield 2	97
4		–	BloodRayne 2	93
5		–	Dungeon Siege II	86
6		–	Ночной Дозор	73
7		–	Sacred Underworld	60
8		8	Bard's Tale, The	54
9	V	6	XENUS: Точка Кипения	48
10	→	9	Still Life	45
11		–	Бригада Е5: Новый Альянс	42
12	V	10	Area 51	40
13	V	7	Juiced	37
14	→	11	Серп и Молот	36
15	Λ	19	7 Sins	20
16		–	Fate	20
17	→	14	LEGO Star Wars	20
18	V	17	Deadhunt	18
19	V	29	Supreme Ruler 2010	18
20		–	Earth 2160	17
21	→	23	Imperial Glory	15
22	→	24	Jets and Guns	15
23		–	MetalHeart	15
24		–	Карибский кризис. Ледниковый поход	13
25	Λ	27	Первая мировая	13
26	V	22	Альфа: антитеррор	11
27	V	28	Parkan II	9
28	→	30	Dungeon Lords	8
29	Λ	31	Moment of Silence, The	8
30	→	26	Singles 2: Triple Trouble	7

ВСЕГО ПРОГОЛОСОВАЛИ (ГОЛОСОВ ОТДАНО*): 501 (1513)

**В таблице приводятся данные лишь по 30 позициям, в итогах — общий результат*
→ — исключается из хит-парада
V — спускается; Λ — поднимается
– — новинка хит-парада

Николай "Nickky" Щетько

ПОДРОБНОСТИ

Splinter Cell 3 Multiplayer: Режим Versus

Уже больше года существует игра для всех любителей чего-то неординарного, заставляющего работать не только спинным, но еще и головным мозгом. Не поверите, имя ей Splinter Cell: Pandora Tomorrow. Но еще большей неожиданностью станет для вас тот факт, что речь сегодня пойдет о другой игре. Спрашивается, зачем интриговал? Отвечаю: потому что. Потому что времени с момента выхода Пандоры сполна хватило Ubi Soft: Annesy для того, чтобы изваять продолжение. Сиквел обозвали вроде и просто, но со вкусом — Chaos Theory (Теория Хаоса). Игра продолжает и развивает идеи Pandora Tomorrow, когда-то абсолютно незаслуженно незамеченной общественностью. Информация в статье будет подаваться в форме полуобзора-полугайда с целью объяснить, что да как новичкам (то есть людям, которые сетевую Пандору никогда в глаза не видели, коих абсолютную большинство) и рассказать о нововведениях людям посвященным (коих единицы, но я не считаю себя в праве ущемлять интересы столь близких мне меньшинств).

Начнем с того, что CT, как и ее предшественница PT, — игры до глубины души командные, рассчитанные на 4 игроков (по 2 человека в команде). Причем желательно, чтобы ваша "пара" была постоянной, потому что без слаженности действий путь к победе для вас будет закрыт навсегда, и играть в команде с первым попавшимся человеком — значит, просто мучить себя и веселить противников.

Во времена Пандоры геймплей строился вокруг противоборства шпионов (**spies**, "спаи") и наемников (**mercenaries**, "мерки"), причем цель первых была либо похитить и доставить на свою базу некоторое количество (2 или 3 — в зависимости от карты) особо секретных предметов (в PT это были пробирки с ядовитой жидкостью, которые впоследствии заменили на винчестеры с секретной информацией в CT), либо взломать и обезвредить некоторые секретные объекты (комплексы биологического оружия в Пандоре, в CT замененные "пацифистскими" ноутбуками). Нетрудно догадаться, что задача наемников — любой ценой помешать шпионам.

Первый описанный режим назывался **Extraction**, второй — **Neutralization**. Существовал еще и третий — **Sabotage**, который являлся изощренным видом Neutralization. Разница режимов сводилась к тому, что заданные объекты можно было обезвредить не только путем взлома, но еще и привести их в неисправность при помощи спецустройства, которое устанавливалось рядом с объектом; в CT спецустройство — модем — было для наглядности заменено на взрывчатку с таймером.

Впоследствии игровые режимы были заменены на **DiscHunt** и **Story** соответственно. Также было уделено внимание стандартному **Deathmatch**, которому в PT места не нашлось, по одной простой, но очень веской причине — у шпионов просто нет(!) оружия, которое могло бы наносить повреждения наемникам: воевать приходится дистанционным шокером, который всего-то и может, что на несколько секунд парализовать обвешанных электроникой мерков.

Как бы невероятно это ни звучало, никакого дисбаланса в игровой процесс такой неординарный ход разработчиков не вносил и не вносит по сей день.

Что ж, настало время во всех подробностях рассказать о противоборствующих сторонах.

Шпионы

Ребята являются прототипами национального героя всея Америки, о котором рядовым американцам знать не положено — Сэма Фишера. Те же акробатические способности (лазания по трубам, перилам, катания на тросах, сальто от стенок, всяческие кувырки, ужимки и прыжки прилагаются), тот же вид от третьего лица, [почти] тот же головной убор (сочетающий в себе прибор ночного видения и термовизор), тот же стиль в одежде, наконец. Игра за шпионов — стэлс-экшен, но против живых людей, посему очень часто — динамичный. Как уже написано выше, оружие шпионов — шокерган, но это не мешает играть и, что главное, выигрывать (и это именно потому, что убить всех противников — не самоцель), при этом периодически лишая жизни зазевавшихся мерков.

Последний вариант контакта с противником — это удары "с локтя в бубен";), которые не наносят повреждений, но могут дезориентировать врага и подарить возможность скрыться от преследования. Кроме того, если подобраться к мерку с двух сторон, то первый шпион может ударом отправить врага прямо в объятия второму (шея в таком случае хватается мгновенно) — тимплей;).

Но мы ведь помним, что главное — не убить противника, главное — выполнить свою цель, будь то разминирование или похищение. И шпионы не были бы шпионами, если бы не многочисленные гаджеты. Что же мы имеем?

Три типа гранат: **flash bang** — ослепляющие, применяются по прямому назначению; **smoke** — дымовые, дым в игре используется не только и не столько для маскировки, сколько



В Пандоре это можно было делать двумя способами: подходить к противнику со спины, хватать и ломать шею (мгновенная смерть)/вырубать (минус 50% здоровья и пять секунд здорового сна) или же спрыгивать врагу на голову (те же 50% и отдых). Существенное изменение в CT — убрали так называемые даблджампы (это когда один раз вырубленному врагу можно было повторно прыгнуть на голову сразу после того, как он придет в сознание) — теперь при попытке совершить подобную подлость шпиона убивает током (сразу по пробуждении по наемнику, обвешенному всяческой аппаратурой, проходит электрический разряд), что довольно неплохо поправило игровой баланс — мерки стали умирать реже. Кстати, если подождать пару секунд, то повторный прыжок можно осуществить.

В Chaos Theory появился еще и третий способ умерщвления: повисший на перилах шпион может перебрасывать через них проходящих мимо наемников — насколько эффектно, настолько и эффективно (результат — мгновенная смерть мерка).



для замедления противника: мерк, зашедший в дым, раза этак в полтора замедляется и сразу начинает кашлять, рискуя просто уснуть (что не маловероятно, так как в условиях дымовой завесы мерки помимо собственной воли могут упереться носом в ближайшую стенку и будут пытаться ее протаранить до полного удовлетворения результатом, а именно — засыпания), а также **chaff grenade**, которая на короткий период вырубает все электронные устройства, будь то камеры и датчики, разбросанные там и сям по игровым уровням, мины и ловушки, расставленные мерками, либо же электронный "наряд" самого наемника (выражается в том, что интерфейс вашего противника начинает шалить и даже буянить). Все три типа гранат можно просто кидать руками (в игре все броски руками происходят исключительно "под себя") или же выстреливать из подствольника шокер-гана.

Основным гаджетом для борьбы с мерками являлась и является **sticky cam** — "липкая камера", которая содержит в себе усыпляющий газ. Понятно, что если врага нельзя убить, то можно хотя бы усыпить. Камера кидается на стену, ворочается во все стороны (при этом издавая шум — т.е. ее можно услышать, что очень важно для баланса, ведь если бы камера была бесшумной, то геймплей бы сводился к усыплению мерков в первые же секунды раунда и безнаказанной деятельностью шпионов весь раунд, что было бы не только скучно, но и в принципе неиграбильно), обладает теми же прибором ночного видения и термовизором, а также очень сильным zoom`ом. Разумеется, при обнаружении противник может уничтожить ее единственным выстрелом. Поэтому правильно раскидывать камеры — целое искусство.

В PT единожды выпущенная камера после использования и окончания ее применения сразу же исчезала. Теперь же камеру можно повесить на стену, "выйти" из нее, а потом в нужный момент вернутся к ней нажатием специальной кнопки — очень удобно, да еще и заставляет придумывать новые тактики. Отработанная камера теперь не исчезает, ее при желании можно подобрать, после чего использовать повторно, но лишь как предмет наблюдения, а не оружие для усыпления.

Кроме того, шпионы могли и могут использовать чисто тактические штучки **Alarm Snare** (устройства разбрасываются по уровню и некоторое время имитируют стук шагов, привлекая к себе внимание) и **Spy Bullet** (пули-шпионы, кидаются либо на мерка, после чего он начинает отображаться на радаре шпиона, либо на какую-нибудь поверхность — в этом случае мерки отображаются на радаре, если пробегают рядом; кроме того, шпионы начинают слышать вражеские переговоры [как, я еще не сказал, что в игре активно используется микрофон и переговоры идут в реальном времени без задержек?]).

В Chaos Theory были добавлены два новых гаджета: **Heart Sensor** — датчик сердцебиения, работает только в том случае, когда шпион держит в руках шокер-ган. Если Heart Sensor выбран, то все живые существа в радиусе 15 метров начинают отображаться на радаре (что важно — даже сквозь стены); **Camo. Suit** — оптическая камуфляжная система, делающая шпиона невидимым на ограниченный срок. Стоит заметить, что невидимость поддерживается только при условии, что шпион передвигается очень медленно, да и сама по себе невидимость относительная: при движении шпиона воздух заметен и при этом красиво преломляется — кстати, один из многочисленных шейдерных эффектов, и пора заметить, что на бесшейдерных видеокартах игра просто не пойдет. Camo. Suit "работает от тех же ресурсов", что и шокер-ган, т.е., использовав весь заряд камуфляжной системы, стрелять до его восстановления будет нельзя (и наоборот: постреляв из шокер-гана, невидимым стать невозможно). Оба гаджета довольно-таки полезны.

Стоит сказать, что гаджеты выбираются до начала игры (и их невозможно сменить в ходе раунда). Всего 4 вида, два из которых можно подвесить на quick-use кнопки (mouse button 1 и 2 соответственно) для мгновенного выбора в процессе игры. Гаджеты не бесконечны, у шпионов, как и у мерков, их ограниченное количество, строго регламентированное для каждого вида.

В завершение рассказа о шпионах скажу, что играть за них насколько интересно, настолько и сложно. Ни на секунду не стоит забывать о цели миссии. Шумные боевые действия — не наш выбор. Как только спаи начинают открытую войну — они умирают. Но понимание этого печального факта приходит лишь со временем, и у всех без исключения новичков лучше получается играть за мерков. О них и продолжим.



Наемники

Игра за них по начала кажется обычным шутером. Сами посудите: вид от первого лица, автомат в руках — знай себе, пуляй. Но это только на первый взгляд...

Начнем с оружия. В Пандоре основным и единственным оружием являлся автомат **FN2000** производства фирмы H&K. Стреляет в автоматическом или полуавтоматическом режиме, обладает оптическим прицелом (с возможностью задержать дыхание для лучшего прицеливания на ограниченное время), обойма на 25 патронов (в PT была на 30). В CT к этой и без того убойной штуке добавили еще два "ствола" с простыми и привычными названиями — **Uzi** (сильная отдача компенсируется огромной скорострельностью и "кучностью" стрельбы + обойма на 60 патронов) и **Shotgun** (оружие исключительно для ближнего боя, медленное, но убойное, 8 патронов в обойме и полная бесполезность на дальних дистанциях). Каждый ствол применим еще и в ближнем бою — битье прикладом реализовано на высшем уровне. Можно просто ударить близстоящего шпиона по наглой морде, и если это просто отнимало 1/3 здоровья в Пандоре, то теперь такой удар сбивает шпиона с ног, что в принципе означает смерть для последнего: его,





обездвиженного, можно либо пространство пристрелить, либо взять да и этим прикладом придушить — с особым цинизмом. Кроме того, есть еще две "необычных атаки" прикладом: **charge** — это удар с разбегу (кстати, "чардж" используется еще и для быстрого пробегания через дым и т.п.) и появившейся в CT **berserk** — удар не целенаправленный, представляющий собой разворот мерка на 360 градусов с сопутствующими размахиваниями прикладом — одинаково качественно валит с ног что чужих, что своих.

Оружие выбирается перед раундом и в его процессе не может быть изменено, равно как и гаджеты, о которых пойдет речь далее.



Главной подругой каждого уважающего себя наемника является... правильно, граната боевая. Раньше их выдавалось по пять штук, теперь для пущего баланса — по четыре на брата. Вещь убойная. В смысле, если попала — значит, убила, причем поблажек не делается ни своим, ни чужим. В Пандоре имел место быть неприятный глюк — иногда пролетающая мимо шпиона граната просто прилипала к нему в самом буквальном смысле. Убежать куда-то от этого чуда было нереальным: пролетело рядом — значит, ты умер, и без вариантов. Вроде как в CT глюк вылечили. "Излечению" (т.е. ликвидации) также подвергся второй вид гранат — **фосфорные**, которые не наносили повреждений, но при взрыве выпускали облако зеленой фосфоресцирующей краски. Любой игрок, попавший в облако, окрашивался в зеленый цвет и начинал оставлять за собой этого же цвета следы. На словах вещь полезная, на деле же ее использовали редко (чаще всего, кстати, для отпугивания шпионов, разминирующих "точку" — ведь граната на вид ничем не отличалась от боевой, и разница становилась заметна уже после взрыва. Видимо, в связи с общей бесполезностью разработчики и приняли решения убрать ее из Chaos Theory.

Отмечу, что подствольниками оснащены все без исключения пушки, и гранату можно кидать как на "стандартное" расстояние, так и самому выбирать дальность полета, зажимая правую кнопку мыши.

Вторыми по степени полезности идут мины трех видов. **Proxy** — мина "на движение", можно обезвредить, если подойти к ней на минимальной скорости; **Laser** — лазерная мина, ставится обычно на проходы, в термовизоре шпионы могут разглядеть выпускаемый ей луч — обезвреживается chaff-гранатой (луч отключается). В прямом контакте с обоими видами смерть неизбежна. И не дай бог вам, играя за мерков, уснуть возле мины — шпионы обязательно не преминут это дело вместе с вами, спящими, взорвать.

Третий вид мин добавили в CT. Это **Poison mine** — мина, содержащая в себе ядовитый газ. Отнимает до 50 % здоровья при взрыве, отравляет шпиона, после чего он умирает, но только через несколько секунд.

Всего мин дается три штуки. В специальном меню игрок выбирает, какую установить. Один игрок может установить не больше трех мин. Дело в том, что в CT появилась возможность пополнять мины (о способах — ниже), но все равно больше трех одному игроку никто установить не даст. Как следствие — новые мины устанавливаются только при условии отключения старых (все через то же меню).

Кроме того, мерки могут устанавливать на стены и проходы **Spy Trap** — система та же, что и лазерных мин. В Пандоре был всего один вид трэпа, работавший по тому же принципу, что и лазерная мина. Шпион, зацепивший спай-трэп, довольно-таки продолжительное время отображался на радаре наемников. В CT появился второй вид спай-трэпа: устройство показывает на радаре шпиона, если тот находится с ним в непосредственной близости (разумеется, если шпион отойдет, он исчезнет с радара).

Также наемники могут раскидывать **Flare** — световые шашки для освещения самых темных мест карты, где вполне могут скрываться шпионы.

Для ближнего боя у наемников есть **Tazer** — шокер по-нашему. Снимает 50% здоровья у шпиона и повергает его в сон. Как правило — навсегда (замечу, что партнеры по команде, как мерки, так и спаи, могут будить своих уснувших товарищей — если успеют). В CT, на мой взгляд, Tazer утратил свою актуальность — гораздо удобней теперь ударить прикладом или совершить berserk.

Новых гаджетов у наемников в Chaos Theory аж целых три. Первый по важности — **Gas Mask**, противогаз. Как долго об этом мечтали мерки всего мира, изнывая от шпионских камер и "дымовух". Разумеется, противогаз — не панацея. Во-первых, он не бесконечен. Во-вторых, он заслоняет собой добрых пол-экрана. В-третьих, то, что он на вас надет, — не значит, что он работает. Да, его еще и включать нужно! В общем и целом, новичку проще может оказаться прыжками уворачиваться от испускаемого камерами газа, чем вовремя включать противогаз. Но само по себе нововведение интересное.

Второй новый девайс — **Back Pack** или просто рюкзак. Вот он, тот самый способ пополнять запас гранат, мин и т.д., причем из вашего рюкзака брать может еще и товарищ по команде. Очень и очень полезная штука.

И третье нововведение — насколько полезное, настолько и прикольное. Дело в том, что по картам там и сям расставлены видеокамеры системы наблюдения. Раньше, в PT, эти камеры "управлялись" AI и, замечая шпиона, поднимали тревогу. Теперь появились их управляемые аналоги и **Cameras Network** — устройство, позволяющее наемнику с личного PDA просматривать и управлять этими камерами. Очень, очень веселая штука, тем более если учесть, что камерам доступны такие навороты, как, например, встроенный фонарик — знаете ли, весело "подсвечивать" притаившихся шпионов;).

Нужно сказать, что наемники тоже фанаты экстравагантных головных уборов. И их шлем — прямое тому подтверждение. Эта штука отвечает за всю выдаваемую на экран информацию (все показатели, радар, прицел, реагирующий на звук и указывающий, в какой стороне находится его источник), обладает встроенными фонариком (тут вопросов возникнуть не должно) и лазерным лучом (заменяет стандартный прицел, при наведение на противника "цепляет" его и некоторое время подсвечивает врага на экране, даже если он и убежит из прицела), а также предоставляет меркам два своих визора: **датчик движения** (экран становится красным, все, что движется, начинает отображаться четким белым цветом) и **датчик электромагнитных излучений** (синий экран, на нем отчетливо отображаются шпионы, если они используют какие-либо свои гаджеты или у них включены визоры; кроме этого на нем четко видны камеры, спай-булеты и т.д.).

Обратная сторона медали — если в шлем наемника попадают из шокер-гана или же просто закидывают беднягу chaff-гранатами, визоры, да и весь интерфейс, просто умирают, по экрану идут помехи...

Стиль игры за наемников — это командный экшн, в котором игрокам не запрещается, а, наоборот, жизненно необходимо ежесекундно вести переговоры и, разумеется, прикрывать друг друга.

Мерки всегда должны помнить, что перестрелять всех шпионов — это, конечно, есть хорошо, но в абсолютном большинстве случаев проще и выгодней на основе слаженной игры не дать выполнить шпионам их задач. Игра ведь идет на время, а время работает на наемников.

На этом рассказ о противоборствующих сторонах подходит к своему логическому завершению. Стоит еще сказать, что взаимодействие между игроками в CT вышло на качественно новый уровень: так, шпионы теперь могу друг друга подсаживать и т.п. при помощи специальной кнопки. Обе стороны научились лечить напарников по команде, передавать друг другу гаджеты...

Игровые режимы

В Chaos Theory присутствуют три игровых режима.

Story может сочетать в себе элементы вышеописанных "пандоровских" Neutralization, Extraction и Sabotage, или же содержать в себе что-то одно — теперь все зависит от карты.

Суть **DiscHunt`a** в том, что по карте каждый раз в случайных местах спрятано некоторое количество секретных предметов. Цель шпионов — собрать эти предметы (причем смерть "собирателя" ведет к обнулению счетчика собранных объектов). Понятно, что задача мерков — помешать.

Ну и **Deathmatch** — это явная дань моде, режим для масс. Здесь все ужасно упрощено. У шпионов остаются только визоры да ослепляющие гранаты. У Мерков — не остается даже визоров, в качестве единственного гаджета — световые шашки. Выбора оружия нет, доступен только автомат FN2000. Читерский в такой ситуации berserk не работает — в ближнем бою приходится довольствоваться charge`ем.

Выигрывает тот, кто наломает больше шей или же настреляет больше фрагов — кому что по вкусу.

Собственно концепция

Игра делится на раунды — 10 минут по умолчанию. У обеих сторон есть ограниченное количество "жизней". Опять же, по умолчанию, их 4 у шпионов и 3 у наемников на каждого члена команды (в дезматче все никак у людей — по 10 жизней на брата). Респаун происходит через 10 секунд после смерти. Окончание жизней у одной из противоборстующих сторон само по себе приводит к победе другой стороны. У новичков раунд чаще всего заканчивается смертью всех шпионов.

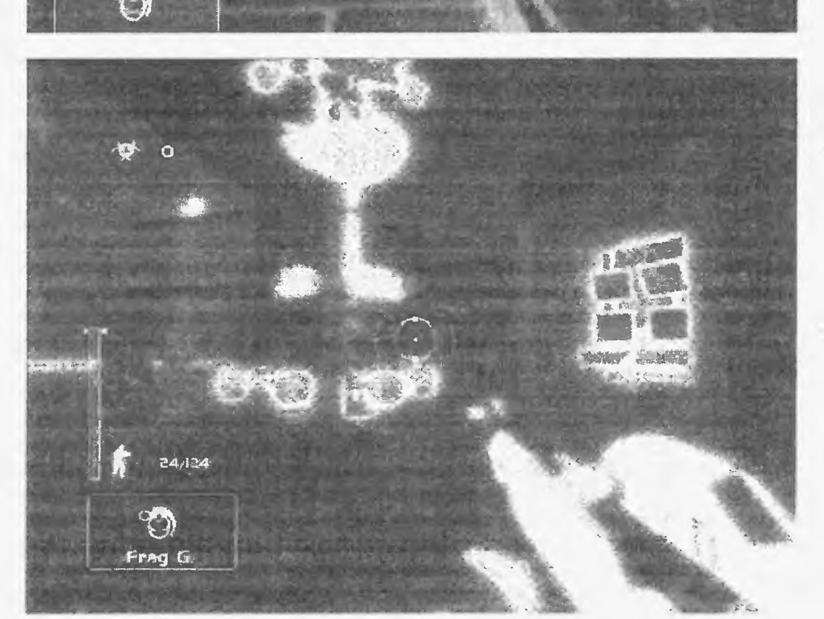
Все "временнЫе" характеристики, а также используемое оружие, гаджеты и т.д. могут быть изменены в настройках сервера.

Техническая сторона процесса

С одной стороны, нужен неслабый компьютер (CPU 1,8 Ghz, 512 ram, GF4200 Ti — прожиточный минимум, для игры в настройках 640x480, ALL Normal). Играть на чем-то менее мощном — мазохизм. Желательно иметь микрофон (переговоры с напарниками, плюс очень веселая плюшка: когда шпион хватает мерка за шею/мерк прикладом душит шпиона — их переключают на один звуковой канал: ребята могут сказать пару ласковых перед смертью одного и триумфом другого).

С другой стороны, нужна шустрая сеть. Играть лучше по локалке. Потому как 128 kb/s — это минимум для игры на официальных серверах. То есть игра с таким соединением не будет по-настоящему комфортной.

TraiL



КСТАТИ

Интересные модификации Star Wars: Knights of The Old Republic II

На просторах сети можно найти немало модификаций для Star Wars: Knights of The Old Republic II. И перед вами список отборных модификаций игры. Для установки создайте в папке вашего 2-го КотОРа папку override, или, если такая есть, поместите в нее файлы из архива мода. Внимание! Кроме файлов с расширением *.mod — их следует помещать в папку modules.

http://www.pcgamemods.com/mod/13294.html — High Level Force Powers v. 2.0 — модификация, добавляющая новые Силы. Доступны после того, как ваш герой станет Владыкой Ситхов 21-го уровня или таким же мастером-джедаем.

http://www.pcgamemods.com/mod/15643.html — Рукояти у мечей, как у Дарта Сидиуса (Императора) в третьем эпизоде.

http://www.pcgamemods.com/mod/14716.html — Теперь в баре на Нар Шадаа музыка как в 4-ом эпизоде.

http://www.pcgamemods.com/mod/15520.html — После установки этого мода вы сможете найти на Коррибане живую Лону Ваш. Очень интересный мод, основан на вырезанных разработчиками частях диалога с ней, оставшихся в архивах игры.

http://www.pcgamemods.com/mod/10387.html — Must Have! После установки вы сможете делать на верстаке световые мечи. Для создания коротких мечей нужен навык убеждения 16, нормальных 19, двухлезвийных — 21.

http://www.pcgamemods.com/mod/14448.html — Дает новый квест с участием — кого бы вы думали? — той самой Бастиллы.

http://www.pcgamemods.com/mod/16064.html — Лезвие меча теперь дрожит, как в фильме, и немного светлее.

http://www.pcgamemods.com/mod/14623.html — Изменение вида джедайской робы и робы падавана.

http://www.pcgamemods.com/mod/14083.html — Выдает так называемый Hack Pad — предмет, выбрав который из списка энергетических щитов можно получить любой другой предмет.

http://www.pcgamemods.com/mod/14872.html — патч для Hack Pad'а, добавляющий новые возможности и исправляющий немногочисленные глюки.

http://www.pcgamemods.com/mod/16038.html — Новая Сила для садистов — теперь можно задушить любого NPC. Уж как мне вон тот мужик надоел...

Прислал: azuredragonf@rambler.ru

ИГРЫ ЛЮДЕЙ

Ролевые игры

Вы любите читать фантастику и фэнтэзи? Вам нечем заняться? Вам надоело просиживать штаны за компьютером, проходя еще один клон Варкрафта? А может вам хочется весело провести время в компании друзей, но так, чтобы все не закончилось ужасным утром и больной головой? Вас уже давно терзает вопрос: что же это за ролевые игры, о которых все время пишут в ВР? Тогда эта статья для вас. Возможно, после того, как вы ее прочтете, в вашу жизнь придет новый вид досуга, безопасный для печени и глаз.

А поговорим мы с вами о ролевых играх. Я уверен, что вас уже давно поддразнивали статьи Моргула Ангмарского, из которых вы понимали, что ролевые игры — это круто. Но вот как в них играют, во что играть и что для этого нужно — на эти вопросы вы не получали четкого ответа.

Итак, что же мы знаем о ролевых играх? Очень мало, неправда ли? В таком случае, начнем наш урок.

Да будет вам известно, что существует три основных вида ролевых игр.

1. Настольные ролевые игры. Сюда стоит относить, прежде всего игры, сделанные в AD&D. Есть и другие своды правил, но этот — самый известный. Об этом виде игр уже не раз публиковались статьи в ВР, поэтому скажу одно: этот вид игры не для всех, так как он требует ряда материальных затрат, связанных с покупкой книг правил, дайсов и прочего. Можно, конечно, скачать книги из Интернета, но, как правило, большинство материалов по AD&D на английском языке. Да и игры эти достаточно специфические и требуют много времени.

2. Полевые ролевые игры (полевки, полигонки и т.д.). Это очень оригинальный тип игр. Отличается масштабностью действий, повышенной активностью и, нередко, достаточной агрессивностью. Эти игры созданы для того, чтобы вы могли пожить пару дней жизнью война, мага, менестреля или еще кого-нибудь. Именно пожить, так как в полигонках вас не ограничивают четким сводом правил, нет жестко корректируемого Мастером сюжета. (Сюжет, конечно, есть, но вас никто не тащит по нему за шиворот). Тематика игр может быть различной: от фэнтэзи до киберпанка. Но у этого типа игр есть недостатки. Во-первых, они требуют специального полигона, амуниции и много другого. Во-вторых, для их проведения требуется немало времени. Да и проводить их можно далеко не во время любого сезона. Ну не станут люди бегать по раскисшему снегу, хоть убей. В-третьих, одного Мастера здесь не хватит. Тут нужна целая команда мастеров. В общем, для нашей цели этот тип игр не годится. Если хотите поиграть — прибейтесь к какому-нибудь клубу, ибо самим вам пока такое не под силу.

3. Кабинетные ролевые игры (кабинетки). Вот это то, что нам надо! Все что нужно для этих игр — это помещение (общага, квартира и т.д.) или участок на открытом воздухе (лучше небольшой лесок, но это может подойти для фэнтэзийной игры), друзья-знакомые (от 6 человек, меньше не стоит) и некоторый инвентарь, который достаточно легко раздобыть. Сейчас мы рассмотрим все эти пункты поподробнее.

Помещение

Как было сказано выше, лучше всего проводить игры в помещении. Таким образом, вы получаете четкую ограниченность игровой территории, каких-то отдельных участков (лаборатория, тюрьма и т.д.). Заодно и людям будет где уединиться для приватного разговора, хотя, как показала практика, сколько бы места ни было, а люди все равно толпятся и ругаются из-за территории.

Самый оптимальный вариант — это частный дом или квартира (желательно не меньше трех комнат). Как вариант, можно проводить игры в общежитии, но тут могут возникать некоторые проблемы в виде администрации. Хотя обычно до этого не доходит. Проводить кабинетки на открытом воздухе — не лучшая идея, на мой взгляд. Специфика жанра все-таки подразумевает ограничение игровых территорий. Хотя, если по сюжету действие происходит в каком-нибудь Лотлоризне, то тут и подойдет небольшой сад. Но закрытое помещение — лучше. Так показала практика.

Инвентарь

Тут можно сказать одно: все зависит от игры. Где-то он нужен, где-то — нет. Обычно игровой инвентарь готовят сами игроки. Так как обычно он весьма незатейлив, то раздобыть его не представляет большого труда. В крайнем случае, можно использовать бумажки с названием того или иного предмета, но это очень нежелательно. В принципе, игровой предмет может отыгрываться любым другим предметом, хоть отдаленно напоминающим его. Например, если вы не нашли себе пистолета, то можете заменить его чем угодно длинным и издали похожим на ствол. Но это, опять-таки, нежелательно. В отличие от полевых игр, кабинетки не требовательны к облачению игрока. Если есть что-то подходящее, то надевай, а если нет — сойдет и так.

А вот чем желательно обзавестись каждому игроку, так это бэджами. Неплохо иметь энное количество таковых в запасе и мастеру. Бэджи нужны для того, чтобы все видели игровое имя игрока и его статус. Вот и все с инвентарем. Рассказывать тут бесполезно, так как нельзя предсказать все ситуации — ориентируйтесь на месте.

Количество ролей

Тут главное не переборщить. Я считаю, что максимальное количество ролей не должно превышать 20-25 человек. Во-первых, вам наверняка не будет хватать места для нормальной игры. Во-вторых, возрастает шанс появления путаницы. И, в-третьих, подумайте: а сможете ли вы связать воедино столько ролей, да так, чтобы соблюдался баланс? Если не уверены в своих силах, то не рискуйте и проведите сначала игру максимум на 10 человек. Потом, когда освоитесь, сможете провести что-то покрупнее. Лично я начинал с игры на 6 человек. Зато последующие были не менее 12... Но если вы уверены, что справитесь, то дерзайте.

Где взять игру?

Варианты следующие: поискать в инете, поспрашивать знакомых, выйти на какой-нибудь клуб и, наконец, написать самому. Мне лично импонирует последний пункт, так что и вам советую. Это не легко, зато очень интересно. А сейчас мы и поговорим, как и что писать.

Как написать ролевую игру?

Как я уже сказал, написать хороший и грамотный сюжет нелегко. Если у вас есть знакомые, занимающиеся ролевыми играми, то лучше попросите их помощи. Если нет, то тогда будем разбираться. Итак, сперва надо определиться с жанром. Тут есть следующие варианты:

1. Фэнтэзи — по-моему, не самый лучший жанр для кабинеток, хотя это не значит, что нельзя написать фэнтэзийную игру. Просто, на мой взгляд, фэнтэзи предполагает больше действий боевого характера. Но это мое личное мнение. Все еще зависит от мира, который вы придумаете и от места действий.

2. Киберпанк, альтернативная история, фантастика — вот это отлично подходит для кабинеток. Есть на что опереться: тут и множество источников из других жанров (кино, компьютерные игры, литература), и интересные оригинальные сюжеты.

3. Наша эпоха, недалекое будущее — тоже хороший вариант. Тут можно подвести под сюжет и какие-то реальные события. Благо событий в наше время хватает.

4. Синтетический — можете мешать что и как хотите, хоть фэнтэзи и кибер. Все зависит от вашей фантазии.

Следующий шаг — проработка концепции мира, в котором происходит действие и формирование главной подоплеки сюжета. Опять-таки, тут все зависит от вас самих.

Когда мир создан и придумана главная "фишка" сюжета, пора начинать прописывать роли и взаимодействие между ними. Могу сказать, что у каждого мастера есть свой стиль создания игры.

Я, например, делаю следующим образом:

1. Создается "скелет" — основной конфликт и базовые группы, между которыми он и происходит. (Например, орки пришли просить политического убежища у людей, но те боятся войны с эльфами и упорно отказываются, а эльфы хотят заключить торговый договор с гномами, которые, в свою очередь, хотят заключить союз с орками, чтобы разгромить людей, помогающих эльфам).

2. Определяются точные цели групп, возможные отношения между ними. (По сути, идет наращивание "плоти" на приведенный выше "костяк").

3. От групп отщепляются некоторые "радикальные" элементы, которые впоследствии могут быть присоединены к другим группам (так формируются различные перебежчики, шпионы, засланцы и прочие. Например, орк, которого вырастили люди, шпионит в их пользу, будучи достаточно влиятельной персоной среди орков).

4. Группы разбиваются на подгруппы, в которых выделяются свои цели, зачастую не связанные с главной целью, но от этого не мене важные. Причем цели у них могут быть схожие, но вот способы их достижения — диаметрально противоположными (эльфы разделены на гномофилов и гномофобов. Обе подгруппы хотят заключить торговый договор с гномами, но первые рады предложить им дружбу и льготы, а вторые будут всячески гноить бородатых коротышек).

5. Прописываются персонажи, их личные цели, характер, способности и т.д. и т.п. (Рыцарь с манией величия и зачатками расизма пытается найти свою семью, угнанную в рабство орками и проданную эльфам. При этом у него есть меч, убивающий даже духов, а сам он способен лечить недуги молитвой).

Но это мой стиль. Другие мастера пишут по-иному. Кто-то чертит паутину отношений, кто-то создает персонажа и ведет связи от него, перекидывая их на других персонажей. Способов много, все они посвоему хороши. Да я и сам не придерживаюсь полностью вышеупомянутой техники создания игр. Экспериментируйте — и вы найдете искомое.

Чего следует избегать в игре и как сделать игру интереснее

Пишу, ориентируясь на собственные ошибки и опыт. Чего же следует избегать? Советую вам делать в играх как можно меньше агрессии, старайтесь ее ограничивать сюжетом и правилами. Не поощряйте насилие. Когда в первой половине игры умирает больше половины персонажей, игра начинает умирать и теряет огромную часть своего сюжетного потенциала. Другое дело, что есть игры критического положения, а там хочешь-не хочешь, а насилие должно быть. Но и его надо строго контролировать, иначе игра пойдет коту под хвост.

Существует проблема умерших персонажей. Некоторые мастера предпочитают удалять умерших с места проведения игры. С одной стороны, это правильно, но с другой стороны — неприятно для игрока и может отбить у него интерес к ролевым играм. Представьте, вы проехали долгий путь, чтобы попасть на игру, а вас взяли и убили в самом начале. Так мало того, мастер еще и отправляет вас домой со словами "иди, иди, нечего здесь болтаться". Ну, каково? Неприятно? Я тоже так думаю. Поэтому многие мастера позволяют мертвым быть наблюдателями. Таких игроков помечают (повязка, платок и т.п.) и они имеют право наблюдать за ходом игры. Правда, им запрещено вмешиваться и разговаривать с игроками, но это лучше предыдущего варианта. Еще можно некоторых "трупов" использовать для каких-то игровых целей. Вот насчет этого и поговорим.

Игра становится гораздо интереснее, если в нее можно внести какой-то непредсказуемый элемент. Так же интерес увеличивают "скрипты". Для этого можно использовать или специальных персонажей, или "умерших" игроков. Следует пресекать все желания игроков покинуть полигон с целью покурить и т.п. Играть — так играть, так что отпускайте их только в крайнем случае. Избегайте в ролях каких-либо длительных и однообразных операций, т.к. человек может потерять интерес к игре. Старайтесь проработать все аспекты игровой механики (каюсь, лично я грешу вечными багами именно в игровой механике и подготовке к игре). Корректируйте течение игры на ходу. Если что-то пошло не так, старайтесь исправить это через других персонажей.

Помните, что вы мастер, а мастер творит в своем мире что хочет. Даже если ваши действия идут против сюжета, действуйте, если это действительно обострит игру. Не бойтесь экспериментировать. Но главное — избегать фанатизма в игре, ведь это просто игра...

Где можно узнать побольше о ролевых играх, поиграть и получить советы?

Можно поискать клубы в своем городе. В Минске, например, есть клубы и мастера. Я, например, состою в клубе "Врата Измерений", который занимается в основном именно кабинетками. Хотя мы стараемся развиваться и в плане полевок. Если хотите узнать больше — заходите на rpg.by, там на форуме есть одноименный с нашим клубом раздел, где можно выйти на контакт с мастерами, узнать о предстоящих играх. Можете писать мне — я с радостью поделюсь советами, окажу посильную помощь, а, возможно и проведу игру. Короче, "Я поднимаю ролевое движенье..."(с)братья МакТАТУс. Даешь ролевые игры в массы!

Волколак-на-Горе
gaur_ni_orod@tut.by

Российских геймеров посчитали

"Доколе нам равняться на западную геймерскую статистику?", справедливо подумали в компании Enter Media, да и заказали полноценное исследование российской игровой аудитории.

Каков же "портрет пользователя компьютерных игр" в представлении специалистов из Комкон Медиа (www.tgi.ru)?

По данным компании, около 17 млн. жителей РФ старше 10 лет пользуются компьютерами. Примечательно, что целью работы на ПК половина из них называет "компьютерные игры". Ядро играющей аудитории — респонденты возрастного диапазона 20-44 (52%) и молодежь 10-19 лет (35%). Мужчины сильнее подвержены увлечению играми: 56% "М" против 44% "Ж". 8 миллионов активной играющей аудитории (пусть даже по приближенным оценкам) — это серьезно. По сути, достаточно продать игру каждому восьмому геймеру РФ, чтобы она достигла ААА-статуса... Нет только данных по проценту покупаемых легально игр, а так — вполне интересное (и, похоже, правдивое) исследование.

ВОПРОС-ОТВЕТ

Как в Blood Rayne 2 пройти зомби с крыльями, которая требует от Рейн каких-то детей? Как пробраться к ее сердцу и уничтожить его?

Нужно ударить по рычагу перед ней — комната наполнится водой, и тогда она раскинет свои крылья. В это время постарайтесь перехватить летящего в вас камикадзе гарпуном и бросьте его в открывшийся живот. Повторите процедуру несколько раз, пока не увидите ее сердце. Тогда по платформам забирайтесь внутрь ее живота и гарпуном цепляйте сердце, после чего дерните разок-другой — и боссу придет конец.

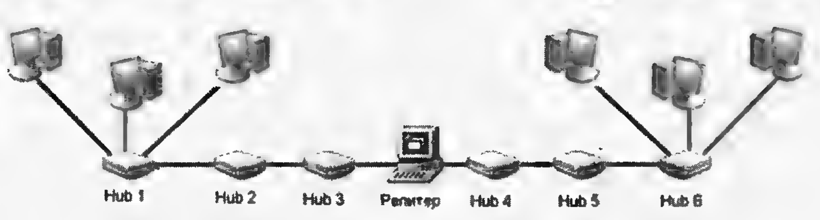
Как мне скачать игру Fate с сайта playfate.com? Там много файлов разных размеров! И можно как-то обдурить процесс регистрации? Может кряк какой есть?

Брать надо самый увесистый файл (128 МБ): http://download.wildgames.com/wildgames/fate-broadband-drm3.exe. Это полная версия игры, которая без уплаты денежки и регистрации работает до определенного уровня. Человек, который ценит и уважает чужой труд, несомненно, купит Fate. Остальным же советую покопаться на www.gamecopyworld.com в поисках "лекарства".

ЛИКБЕЗ

Локальная сеть — просто о нужном

В настоящее время компьютеризация нашего населения идет полным ходом. Встречаются дома, где у большинства проживающих людей имеются компьютеры. И в большинстве этих домов живем мы — геймеры. Но геймеры не были бы таковыми, если бы не их желание победить, стать лучшим во всех играх. Приходит такое время, когда искусственный идиот не может дать отпор силе человеческого интеллекта, и тогда геймер ищет себе соперника. И этим соперником будет ЧЕЛОВЕК. В его разгоряченной голове носится по кругу только одно слово — сеть. Но как, как, как ее сделать?



Данная статья является небольшим пособием, которое призвано помочь в создании локальной сети даже тем, кто не имеет абсолютно никакого представления о том, как это сделать.

Для создания локальной сети вам понадобится всего три вещи. Первое и самое главное — желание всех будущих участников. Второе — конечно же, n-ная сумма вечнозеленых и пахнущих президентов. Третье — руки должны произрастать ровные и из правильного места. Все остальное я вам расскажу. Сразу хочется сказать, что статья рассчитана не на профессионалов. Так что если вы занимаетесь проводкой и настройкой сети через день, обжимаете витую пару с закрытыми глазами, пользуясь при этом лишь зубами, то можете смело эту страницу переворачивать.

Прежде всего, мой вам совет — не поленитесь, пройдитесь по вашим соседям, может, среди них тоже найдутся люди, которые изъявят желание присоединиться к вашей сети, если же некоторые личности будут сомневаться, то вы доходчиво им разъясните, что сеть открывает перед ними много новых возможностей. Ведь благодаря сети вы сможете обмениваться информацией, совместно использовать CD-RW, DVD, DVD-RW приводы, принтеры, играть в многопользовательские игры и вместе юзать (и оплачивать:)) канал доступа в Интернет. Помните, чем больше людей вы сможете собрать, тем дешевле вам сеть обойдется.

Что ж, предположим, вас все-таки собралось от двух человек и больше. Теперь вам предстоит определиться с тем, сколько и чего вам нужно купить. В любом случае, вам точно придется раскошелиться на кабель, скорее всего, на сетевую карту и на концентратор/коммутатор (hub/switch). Если вашей материнской плате не перевалило за два года, то есть большой шанс, что сетевая карта уже встроена в маму (рекомендую почитать документацию к ней или внимательно изучить все выходы вашей платы на задней панели системника). За хаб же вам придется отстегнуть кровные в том случае, если в вашей сети будет больше двух человек.

Остановимся подробнее на всех комплектующих вашей будущей сети. Начнем с кабеля. Для создания локальной сети в настоящее время используется три типа кабелей: витая пара, коаксиал и оптоволокно. Разумнее всего будет остановить свой выбор на витой паре, так как именно этот кабель лучше всего подходит нам по соотношению цена/скорость, кроме того, он легко восстанавливается и наращивается в отличие от коаксиального кабеля. Оптоволокно же очень дорогое удовольствие, да и при повреждении участка вам придется весь узел менять полностью. Так как сети, основанные на витой паре, самые распространенные, то описание остальных типов кабелей подробно не дается, все действия, что здесь описываются, выполнимы только для этого типа кабеля. Витую пару можно использовать на расстоянии 250-300 метров, однако на таком расстоянии будет ощутимо падать скорость. Если же расстояние больше 300 метров, то придется устанавливать еще несколько коммутаторов, которые в данном случае будут работать как усилители сигнала.

Однако даже если использовать коммутаторы как усилители — это не позволит вам провести сеть более чем на 900 метров. Если же вы собираетесь проводить сеть на еще более далекое расстояние, то после того как вы поставите 3-4 хаба, вам придется установить еще и репитер.

Существуют, конечно, специальные репитеры, которые стоят около 80$, но репитер можно собрать самим из каких-нибудь стареньких комплектующих, для него хватит около p166, 32 MB RAM, 1 GB HDD 2 PCI сетевые карты, видеокарта, блок питания. В принципе если вы его будете ставить в каком-нибудь ящике, то можно обойтись без корпуса. ОС для репитера выбираем Windows NT или Linux.

Теперь переходим к выбору сетевой карты, если же вы являетесь счастливым обладателем встроенной карточки, то эти строки можете прочитать только ради ознакомления. Начнем с вопроса — какие выбрать сетевые карты? Конечно же, лучше, чтобы они были у всех одинаковые. Хотя все сетевухи выполняют одну и туже функцию (связь компьютеров), однако в зависимости от цены есть ряд особенностей, которые могут присутствовать у более дорогих карт и отсутствовать у дешевых. К таким функциям относятся: PCI BUS-Mastering — позволяет меньше нагружать процессор, BootRom — специальная микросхема, благодаря которой компьютер может загружаться по сети, а значит, он может работать без винчестера, Wake-on-Lan — благодаря этой фичи компьютер может быть включен через сеть (возможно только с ATX блоком питания), в настройках Bios должна быть разрешена активация компьютера по запросу с порта, на который установлена карта (как правило, это PCI) и др. Порекомендую несколько решений: Compex RE100TX UTP 10/100MBps PCI, INTEL 10/100MBps PCI, 3COM 905C EtherLink XL PCI 10/100 Base-TX. Карты расположены по возрастанию в цене. Если же вы стеснены в денежном плане, то берите эти карты — ACorp Ethernet Card UTP 10/100MBps PCI, CNet Ehternet Card PCI 10/100MBps PRO200WL. Если у вас нет свободного PCI слота, то не расстраивайтесь, имеются USB сетевые карты, хотя они и стоят заметно дороже своих PCI аналогов.

Для создания сети, в которой будет более двух компьютеров, приходится использовать сетевой коммутатор. Сей девайс бывает двух видов: коммутатор (hub) и концентратор (switch). Предпочтительнее будет использовать switch, так как в отличие от hub-а он анализирует, откуда и куда идет пакет данных и соединяет только эти компьютеры, hub же просто делит и усиливает идущий сигнал, который получают все компьютеры, но принимает только сетевая карта получателя. Выбирать хаб нужно в зависимости от количества будущих членов сети, исходя из формулы n+2, где n — количество юзеров, а сумма — минимальное количество портов в хабе с небольшим запасом (вдруг к вам еще кто-нибудь захочет присоединиться или вы соберетесь объединиться с другим хабом).

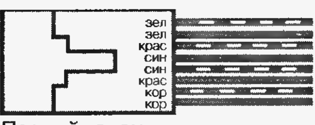
Кажется, с оборудованием разобрались, хотя нет, осталась еще небольшая мелочь — вилки. Не те, которые едят, а те, которые вам надобно будет обжать вместе с кабелем, и только потом торкать в свою сетевуху. Но тут как раз таки все просто: берем RJ-45 и не мучаемся.

Что ж, с комплектующими сети мы разобрались, теперь будем переходить непосредственно к ее созданию, в частности, к прокладыванию кабелей. Прикиньте примерное расположение хаба и проводов, затем вам придется поползать по дому с линейкой — вымерить нужное количество кабеля. При его закупке берите с небольшим запасом. Итак, вы купили витую пару, пришли домой, и теперь думаете, как бы ее провести между всеми членами сети. Ну-с постараемся решить эту проблемку.

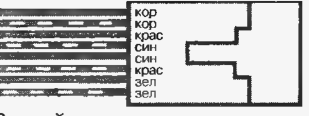
Кабель можно проложить из окна в окно, для этого вам потребуется просверлить дырочку в ваших оконных рамах и протянуть его из одного окна в другое. Хорошо если на стене есть какие-нибудь конструкции, тогда можно привязать витую пару к ним. Не советую прокладывать кабель около трансформаторов — это может вызвать некоторые помехи. Также не надо своими проводами завешивать соседние окна, а то могут быть неприятности. Если вы живете в высотном здании где-то на пятнадцатом этаже, а другой член вашей сети на первом, то просто спускать витую пару не рекомендуется, так как она может порваться под собственным весом. В таком случае вам потребуется трос, который вы свяжете вместе с кабелем. Как вариант, кабель можно провести через подъезд. Для прокладки кабеля между этажами лучше всего воспользоваться трубами, в которых пролегают телефонные провода, электропроводка и кабель внешней TV-антенны. Однако будьте очень осторожны с телефонной лапшой — эта дрянь очень хрупкая, только проблем с соседями из-за того, что телефон не работает, еще не хватало. Когда мы у себя по дому вели сеть, произошло несколько таких казусов, крика было неимоверное количество, как со стороны соседей, так и с нашей. Если надо соединить несколько подъездов, тогда выводите кабель на чердак и через него в другой подъезд. Тяжелее случай, когда надо соединить разные дома. Кабель придется тянуть либо по воздуху, либо под землей. Под землей будет конечно предпочтительнее, но это ОЧЕНЬ дорого и трудоемко. Придется долбить, копать, закапывать и, кроме того, получить кучу разрешений со всяких ЖЭУ и исполкомов. Да и сама витая пара плохо приспособлена к условиям местных подземелий. Для этого лучше брать полевой кабель П-296. Несколько проще будет протянуть кабель по воздуху, хотя и тут не все так прозрачно как кажется. Если ваши дома отделяет оживленная улица, то работы надо будет вести ночью, чтобы не мешали машины. Однако в центральных районах даже ночью наблюдается сильное движение транспорта. Первонаперво провода вытягиваются на крышу (будьте предельно осторожны!) и закрепляются там, затем конец кабеля привязывается к леске и спускается вниз, дальше кабель тащат до нужного дома, с крыши которого спускают леску, внизу витую пару снова привязывают к леске и все это затягивается наверх, где тоже должно быть закреплено. Если расстояние между домами большое, то витая пара связывается с тросом.

Итак, кабеля натянуты и проложены, однако разъемов, куда вставляются обрубки витой пары, на хабе и сетевой карте не обнаружено, и вы в недоумении, что делать дальше. А дальше надо обжать витую пару. Для этого вам понадобится обжимной инструмент. Сначала снимаем защитную оболочку с кабеля примерно на два сантиметра (изоляцию самих проводков не трогаем), после зачистки нашему взору предстают аж восемь проводков, отличающихся по цвету. Теперь их нужно выстроить в определенном порядке.

При соединении "компьютер — хаб" используем такую последовательность.

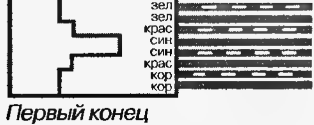


Первый конец

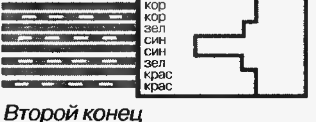


Второй конец

При соединении "компьютер — компьютер" применяем перекрещивание пар.



Первый конец

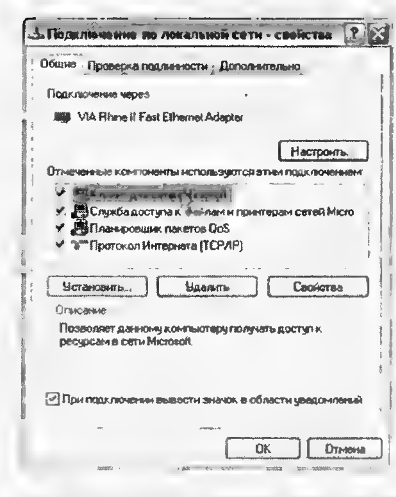


Второй конец

Когда проводки сложили, суйте их в вилку. При наличии обжимного инструмента проблем с зажатием проводов быть не должно, просто вставляете в него вилку с проводами и сжимаете. Если инструмента нет, можно попробовать обжать с помощью отвертки с тонким жалом, но это довольно тяжелая работа. Аккуратно сначала немного вдавите контакты, а потом утопите их полностью. Для упрощения работы можете зачистить в проводках ту сторону, к которой будут подходить контакты, в таком случае вам не придется пробивать изоляцию контактами. В некоторых фирмах продаются уже обжатые кабели, вам только останется их прикрутить у себя дома.

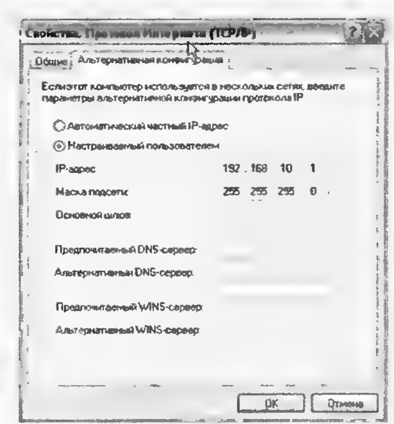
Теперь засовывайте вилки в разъемы, если все сделано правильно, то значок в трее изменится, если этого не произошло, то вы что-то сделали неправильно. На этом ваш физический труд заканчивается, остается только настроить сеть.

Здесь дается описание настройки сети в Windows XP, однако оно применимо и к более ранним версиям Windows. Итак, открываем папку "сетевые подключения". Есть несколько способов, чтобы попасть туда, самый простой это кликнуть правой кнопкой мыши на значке подключения к сети и выбрать открыть папку "сетевые подключения" или пуск/панель управления/сеть и подключение к интернету/сетевые подключения. В открывшемся окне щелкаем правой кнопкой мыши на вашем подключении по локальной сети, выбираем свойства. Появится такое окно



Выбираем протокол TCP/IP — свойства. Появится следующее диалоговое окно, в котором выбираем вкладку "альтернативная конфигурация" и ставим галочку напротив — настраиваемый пользователем.

Вводим свой IP-адрес по правилу "192.168. присутствуют обязательно", а дальше как вам удобнее в пределах от 0 до 255. Маска подсети 255.255.255.0. Основной шлюз — тут вводим IP-шник компьютера, через который вы будете выходить в Интернет, если такого нет, оставляем пустым. Адреса WINS и DNS-серверов меняются, так что про них спросите у знающих людей. Жмем OK. Проделываем такую операцию на всех машинах сети, только не забудьте, что IP-адреса у всех должны быть разные.



Теперь запускаем мастер настройки сети и следуем его указаниям. На всех компьютерах сети вводите одинаковое название рабочей группы.

Проверить правильность настройки сети можно с помощью командной строки. Набираете команду — ping IP-адрес и если у вас появились похожие надписи, то все сделано верно.

Перезагружаем компьютер — и вуаля, все включенные компьютеры видны в сетевом окружении.

После создании сети вам, конечно же, захочется и как-то по ней общаться. Программисты дядюшки Била встроили в Windows — Net Meeting: программа, которая позволяет общаться людям по сети. Мой вам совет — приобретите наушники с микрофонами, ИМХО это будет наилучший вариант. А на первых порах можно подключить в разъем для микрофона... наушники и говорить в них. Правда, это прикольно смотрится, да и качество будет похуже (все-таки наушники не микрофон). Но у Net Neeting'a есть бАльшОй баг: некоторые Direct3D приложения могут вовремя его работы не запуститься, а отдельные — зверски тормозить. Как альтернативу можете использовать Net Speakerphone. Он распространяется freeware, скачать можно с http:/clx-soft.narod.ru.

Чижиков *StaR*** Андрей**
star2000@tut.by



НАСТОЛЬНЫЕ ИГРЫ

Итоги Первого Национального чемпионата по MtG



Участники финальных игр (топ-8) вместе с главным судьей

18 сентября 2005 года в Минске в Клубе "Дом Серебряного Единорога" прошел Первый Национальный чемпионат Беларуси по самой популярной в мире коллекционной карточной игре — Magic: the Gathering. Всего на участие чемпионат подали заявки 41 человек из разных городов нашей страны. Конечно же, значительная часть игроков была из Минска, но были и представители от Гродно, Витебска, Молодечно, других городов Беларуси. Чемпионат был организован ООО "Мир Фэнтези" (являющимся на данный момент официальным представителем издателя игры — компании Wizards of the Coast) при помощи Хохлова Дмитрия, взявшегося за решение всех организационных моментов на месте. Главным судьей стал Гинзбург Илья (2nd level).

На самом деле, уже то, что чемпионат все-таки был организован, можно считать маленьким чудом. Все вы помните, наверняка, что за месяц до мероприятия у Magic: the Gathering сменился официальный представитель, что повлекло за собой ряд проблем при организации турнира. Но 18 сентября все это было позади, и стало ясно, чемпионат все же пройдет.

Чемпионат начался в девять утра, и затянулся до позднего вечера, когда проходили финальные игры. По окончании регистрации слово взял Добриян Алексей (официальный представитель "Мира Фэнтези"), не только пожелавший участникам удачи, но и представивший главный приз (не считая денежного:) — специально созданный для Беларуси кубок. После него выступил главный судья, пообещавший судить строго и беспристрастно. В целом, в выступлениях всех слышалась радость за тот факт, что нашей стране наконец-то доверили проведение собственного национального чемпионата, и игрокам представилась возможность впервые в очном противостоянии сильнейших "картежников" определить, кто же из них лучше играет в MtG. Дело в том, что представители компании Wizards of the Coast (занимающейся организацией национальных турнирах) долгое время не вдавались в особенности ситуации на постсоветском пространстве (такое чувство, что они были свято уверены, что Беларусь — одна из частей России). И если Россия и Украина играли чемпионаты страны уже достаточно давно, то нам удалось добиться этого права лишь в этом году. А раньше лучшим белорусским игрокам приходилось ездить на турниры в Россию, где они и пытались доказать свое право на участие в турнирах мирового уровня.

Формат турнира был три тура Standard, потом три тура Booster Draft и топ-8. При этом отнюдь не все зависело только от заранее собранной колоды (с помощью которой игрался Standard). Ведь в Booster Draft игрокам приходится основываться на те карты, который им удастся собрать из бустеров (дополнительных наборов к игре), что означало некоторую долю везения в определении победителя. С другой стороны, те, кто регулярно следит за постоянными обновлениями игры, имели преимущество — ведь они знали, какие карты лучше играют на данный момент, и могли быстро сориентироваться в меняющейся ситуации драфта, когда на выбор карт из пришедшего к тебе набора дается достаточно мало времени. Большую роль играла и верная стратегия отбора, ведь тот, кто пытался объять необъятное и собрать "все самое лучшее", имел катастрофически малые шансы на выигрыш (заканчивалось это обычно тем, что подобный игрок просто не мог составить нормально играющую колоду). Впрочем, итоги турнира оказались, в общем-то, предсказуемы — в финал вышли хорошо известные в стране игроки, постоянно играющие в Magic: the Gathering и великолепно разбирающиеся в современной ситуации в данной карточной игре.

Соревнование проходило в один день (в отличие от наших соседей украинцев и россиян, которые играли в течение двух выходных), так что участникам пришлось "напрягать мозги" практически все воскресенье. В восьмерку сильнейших попало шесть игроков из Минска, и по одному из Молодечно и Гродно. Места между ними распределились следующим образом:

1. Ефимов Кирилл (Минск);
2. Красутский Северин (Минск);
3. Позняк Андрей (Минск);
4. Аксенчик Виталий (Минск);
5. Липай Дмитрий (Минск);
6. Бондарчик Валерий (Минск);
7. Буславский Александр (Молодечно);
8. Петрович Иван (Гродно).



Чемпион (Ефимов Кирилл)

В жесточайшей финальной схватке сошлись Ефимов Кирилл (неоднократный победитель турниров по MtG и, по общему мнению, фаворит чемпионата) и Красутский Северин (также известный игрок). Победа осталась за Кириллом, который и унес домой Кубок чемпиона. Нам же хочется поздравить и победителя, и финалиста, и игроков, вышедших в топ-8. Все они показали высокое качество игры, ну, а, если кому-то и не повезло, то ведь этот турнир наверняка не последний.

Естественно, что для Ефимова Кирилла это мероприятие не станет последним в ряду крупных турниров ближайшего года. Ему еще предстоит поехать в Японию, отстаивать честь страны на мировом первенстве, запланированном на 30 ноября — 4 декабря в Йокогаме. Так что остается пожелать ему там удачи и надеяться, что наш чемпион будет достойно отстаивать честь страны на международной арене.

Morgul Angmarsky

НОВОСТИ НАСТОЛЬНЫХ ИГР

Шпионим помаленьку...

Компания "Астрайт" выпустила настольную стратегическую игру для всей семьи — "Шпионы". Действие переносится в период между мировыми войнами, когда ученые занимались изобретением нового оружия, должного принести победу их странам в грядущем конфликте, а разведки всего мира старались это оружие похитить. Именно руководителем разведки одной из крупнейших стран нам и предстоит стать. А дальше — засылка разведчиков за границу, создание шпионских сетей и перевербовка чужих агентов, побеги от контрразведки и даже отсидка в тюрьме за шпионаж. Выигрывает же тот, кто похитит секретов больше, чем другие игроки. Игра рассчитана на 2-4 игроков.



Зачарованные снова в строю

ОАО "Звезда" предлагает нам новую закрытую карточную игру — "Сила Трех", продолжающую серию приключений так называемых "Зачарованных". Набор состоит из 106 карт, 30 фишек (с шестью подставками) и книги правил (все вместе в компактной упаковке). Сами правила просты и понятны и как нельзя лучше приспособлены для обеспечения игрокам веселого и не напрягающего досуга.

Планы по D&D

Компания Wizards of the Coast любезно поделилась с нами своими планами относительно линейки игр по D&D. Итак, в январе выйдет Players Guide to Eberron, который будет содержать в себе все, что надо знать игроку — от истории сеттинга до информации по миру. В феврале ждем Future Techs — дополнения к D20 Modern, особое внимание в котором уделяется машинам и звездолетам. Наконец, в апреле появится Complete Psionic — очередная книга из серии Complete, по содержанию похожая на уже выходившие аналогичные проекты. Впрочем, это только верхушка айсберга — то ли еще будет...

Кровавая Африка

14 ноября выйдет новый сет для карточной игры Vampire: the Eternal Struggle, имеющей ряд поклонников у нас в стране. Он называется Legacies of Blood и расскажет о судьбе некогда ушедших в тень вампирских кланов Черного континента (сиречь, Африки). В сете планируется выпуск четырех стартовых колод (по одной для кланов Akunanse, Guruhi, Ishtarri и Osebo), а также бустеров. Колоды будут содержать по 90 карт, плюс книгу правил. А бустера — по 11 карт. Суммарно в сете более 200 карт, так что новых типов вампиров и новых игровых возможностей появится более чем предостаточно. Осталось только дождаться его появления у нас (что вряд ли произойдет очень скоро).

Дополнение к DOOM-у

В самом скором времени появится Doom: The Boardgame Expansion Set от Fantasy Flight Games, дополнение к популярной настольной игре, основанной на компьютерном проекте. Нас ждут новые сценарии, рассказывающие о продолжении борьбы космических десантников с силами Ада, 36 новых фигурок (в том числе 6 видов монстров и 3 десантника), новые карты, навыки и многое другое. В Doom: The Boardgame Expansion Set есть два новых мода и новые режимы игры. По адресу http://www.fantasyflightgames.com/doom.html ищите правила к дополнению.

ЧАВО по "Войне"

Недавно на http://www.gamewar.ru/faq.htm был вывешен обновленный FAQ для СКИ "Война" от дизайнерской группы "Столица". Поклонникам игры читать в обязательном порядке — узнаете много нового, особенно о картах выпуска "Блицкриг". Хотя вопросов меньше пока не стало...

В мире Warcraft-а

Компания Fantasy Flight Games, известная своими отличными настольно-печатными играми, опубликовала правила игры World of Warcraft: the Board Game. Эта приключенческая фэнтезийная игра предназначена для 2-6 человек, и в ней нам предстоит исследовать просторы Лордаэрона и окрестностей. Само собой, что сражения с врагами, выполнение квестов и прославление Альянса или Орды вашими подвигами прилагается. Одна партия будет длиться от 2 до 4 часов, а более подробно о правилах можно узнать, скачав их со страницы поддержки — http://www.fantasyflightgames.com/worldofwarcraft_support.html.

Гексостратегии. Похороны отменяются?

На днях ОАО "Звезда" обрадовала всех заявлением о скором выходе нового проекта серии "Гексостратегии" — "Александр Македонский". В этой военно-экономической НПИ нам расскажут о тех временах, когда армия будущего "Властелина ойкумены" Александра вторглась в пределы Персии и шла по ней, завоевывая город за городом. А персы всеми силами противились вторжению и набирали новые и новые армии взамен уничтоженных македонцами и греками войск. Остается только надеяться, что ни качество прорисовки карты, ни правила игры не уступят прочим проектам серии и традиционно будут на высоте.

Обновление правил "Кольца Власти"

На официальной страничке воргейма "Кольцо Власти" от ОАО "Звезда" выложены турнирные правила и обновленные магические правила. О том, как правильно провести турнир, можно узнать на http://www.ringofrule.ru/tour_rules.php, а об изменениях к магии игровых персонажей смотрите на http://www.ringofrule.ru/magic.php.

Авторы для "Берсерка"

ООО "Мир Фэнтези" объявило о наборе авторов, желающих поучаствовать в создании бестиария для ККИ "Берсерк". Планируется создание шести книг с иллюстрациями, описывающих существа мира Лаара. От авторов требуется регулярное присутствие в Интернете и пробное описание любого существа для оценки таланта (не обязательно из "Берсерка"). Заявки оставляйте по адресу http://laar.rbweb.ru/modules.php?name=Forums&file=viewtopic&t=268&sid=5575497c63f49fee6907843266c1e7ae.

Космический волк

Издательство "Азбука" решило начать выпуск книг от Black Library, рассказывающих о вселенной Warhammer 40k. Книги будут выходить ежемесячно (по одной-две штуки), первой в их ряду ожидается "Космический волк" У. Кинга, дата выхода которого назначена на октябрь. Ну а вторым будет издан роман "Несущий ночь". Теперь поклонникам популярного мира есть чего ждать, и что покупать в книжных магазинах.

Morgul Angmarsky

КЛУБНЫЕ ВЕСТИ

Второй семинар по настольным играм

5-6 ноября в Минске на территории Минского Государственного Дворца Детей и Молодежи пройдет Второй Всебелорусский Семинар по Настольным Играм, проводимый Клубом Настольных Игр "Кронверк". Мероприятие, в отличие от прошлогоднего, будет двухдневным и включит в себя несколько турниров (по ККИ Warhammer 40k и "Война"), собственно семинар (на котором будут представлены доклады о различных настольных играх, о развитии движения в стране и за рубежом), а также показы новинок игровой индустрии. К участию приглашаются все желающие: представителей компаний, издающих настольные игры, игроки, руководители клубов, как из Беларуси, так и из-за рубежа. Более полную информацию можно получить в ветке форума по адресу http://forum.rpg.by/topic5483.html.

Итоги Российского национала

Российский национальный чемпионат по Magic: the Gathering, состоявшийся 10-11 сентября, пришел к своему логическому завершению. В финал пробились два участника — Ветров Владимир и Дмитриев Руслан. Победителем после упорной борьбы стал Руслан, с чем мы его и поздравляем. Подробный отчет о Российском чемпионате ищите на http://www.mtg.ru/events/2005/national.

Итоги релиза русской версии MtG

Завершился турнир, посвященный релизу русской версии популярнейшей ККИ Magic: the Gathering. Победителем соревнования, проходившего в Москве в "Новом манеже" стал Матвей Линов из Санкт-Петербурга, с чем мы его и поздравляем. Увы, но белорусский участник Кирилл Ефимов лишь немного не дотянул до попадания в топ-8. Впрочем, мы верим, что основные победы Кирилла еще впереди.

КЛУБНАЯ ЖИЗНЬ

World Cyber Games 2005

национальное первенство

Еще совсем недавно аббревиатура "WCG" и все, что с ней связано, для любого белорусского киберспортсмена была сродни заветной мечте, манящей и в то же время такой недоступной. Пока наши соседи россияне уже в четвертый раз примеряли роль полноправного участника WCG, мы, с терпением ожидали еще только вступления нашего государства в ряды стран-участниц этого крупнейшего компьютерно-игрового форума планеты. И не зря: 2005 год стал ключевым, историческим, для всего белорусского киберд-вижения в целом. С легкой руки генерального спонсора соревнований компании Samsung наши игроки были удостоены почетной миссии представлять Беларусь в Сингапуре.



Во что это вылилось, вы уже наверняка знаете. В конце минувшего лета завершился цикл отборочных игр сразу в трех игровых дисциплинах: Counter-Strike 1.6, WarCraft III: The Frozen Throne и StarCraft: Brood War (репортаж с места событий наши читатели могли видеть в сентябрьском номере "ВР"). В соревнованиях, по меньшей мере, приняло участие порядка 300 игроков из самых разных уголков нашей страны. И надо сказать, уровень подготовки таковых из областей зачастую ничем не уступал, а моментами даже превосходил высокий класс игры столичных прогеймеров. В общей сложности через "квалификационное сито" было пропущено 56 человек — участников, занявших каждый в своей дисциплине место среди лучших и, соответственно, получивших право бороться за главный приз — путевку на гранд-финал World Cyber Games.

Несомненно, Национальное первенство стало главным и самым престижным киберспортивным турниром в нашей стране за последние несколько лет. За разворачивающимися событиями на киберспортивных аренах, помимо самих участников, все это время следила еще и огромная зрительская аудитория, телевидение и пресса. И это неудивительно: компания Samsung Electronics сделала в этом году все, чтобы придать только развивающемуся компьютерному спорту в нашей стране исключительно новый уровень. "Мы рады внести свой вклад в развитие киберспорта в Беларуси, — сказала Елена Ранцевич, менеджер по маркетингу компании Samsung Electronics в Беларуси. — WCG сегодня это не только соревнования, но это также и пространство гармонии, культурного обмена, которое объединяет людей, несмотря на существование языковых и национальных границ". Местом для проведения столь знаменательного события, на сей раз, был выбран Минский Дворец Детей и Молодежи, где на протяжении двух дней (17-18 сентября) организаторам, судьям и самим игрокам предстояло определить тройку финалистов, непосредственно двух лучших стратегов и одну команду по Counter-Strike 1.6, состоящую, как того требуют правила, из пяти человек.

День первый

Каждый из участников, собравшихся в субботу 17 сентября, без сомнений, представлял себя на пьедестале и, не скрывая волнения, думал о том, что его ждет совсем скоро в "зимнем саду", игровой зоне Минского Дворца Детей и Молодежи... Игроки оживленно толпились вокруг регистрационных столиков, увлеченно обсуждали что-то свое и оценивающим взглядом высматривали соперников. Впрочем, большинство из них и так знали друг друга, ведь все они бок о бок сражались на отборочных в августе. Следует отметить, что игры в этот день проходили до определения ТОП-3, "тройки" лучших по системе double elimination (до двух поражений).

По сложившейся уже традиции первыми, в 10:30 утра, открывали игровой день соревнования по Counter-Strike, самому популярному сетевому шутеру в нашей стране. Игры обещали быть захватывающими, ведь здесь, наряду с призванными фаворитами, сражались команды с куда меньшим опытом. Но первый же тур завершился без каких-либо потрясений: в "виннера" прошли столичные Katana, Scarabey, Tarantul и гомельская команда talion.server, преподавшая урок хорошей игры на de_nuke (16-6) минской команде Intackto, опережающей своего визави в rank-листе сразу на несколько позиций. В самом начале несвойственно "трясло" Katan'у, проигрывающую по ходу встречи xXx (7-8), но сумевшую во второй половине переломить ход борьбы в свою пользу (16-9). А вот долгожданный matchup Tarantul vs. Ultimo многоуважаемая публика так и не дождалась: из-за перебора замен (по правилам можно проводить не более двух) последняя была дисквалифицирована главным судьей соревнований Денисом Кушнеровым. А жаль, ведь ребята вполне могли побороться за призовые места. Второй тур незамедлительно подтвердил мнение насчет Tarantul'а как главного претендента на выход в финальную часть соревнований. Три одержанные виктории дали им право рассчитывать, по меньшей мере, на второе место в дни воскресных финалов, ну а нам с замиранием сердца оставалось следить за борьбой оставшихся выяснять между собой отношения команд. Два вакантных места в ТОП-3 поделили между собой Scarabey и знакомая всем нам Katana, в очередной раз "позабавившая" своих фанатов разлаженно-нестабильной игрой.

Ближе к полудню, параллельно с еще проходившими матчами Counter-Strike, начались игры в дисциплинах WarCraft III и StarCraft. По тому, как собравшиеся здесь зрители отреагировали на их начало, было видно, что именно этого все и ждали: плазменные мониторы, выставленные посередине "мраморного" зала, в мгновение со всех сторон были взяты в плотное кольцо болельщиков. Те, кто подоспел сюда немногим позже, могли уже и не надеяться пробиться в первые ряды, где, без сомнений, наблюдать за происходящим было намного приятнее. Предусмотрительно в "эпицентр" событий был вызван знающий предмет комментатор, придающий своими остроумными репликами лихо разворачивающимся в киберпространстве событиям еще больше красок и напряжения. Все ждали сенсаций...

С небольшим опережением первыми начались игры в дисциплине StarCraft: BroodWar. Вспоминая отборочные 14 августа, можно было без труда предположить, кто из дуэлянтов займет место в "топ-тройке". Однако уже во втором своем матче t21.Sashok неожиданно проигрывает менее известному Exact'у (0-2), третья его игра против GoldenZerg'а прошла с таким же "успехом" (1-2) и он покидает, на этот раз без шансов на реванш, сетку турнира. А тем временем уже был определен первый финалист: им стал LoWeLy, без особого труда обыгравший Limar'а (2-0), а затем неуступчивого Jackal'а, впоследствии занявшего вторую строчку в ТОП-3. Замкнул торжественную "тройку" все тот же Exact — игрок, от которого мало кто ожидал такого высокого результата.

В том же ключе проходили и соревнования по WarCraft'у — в атмосфере напряженной и бескомпромиссной борьбы. В один момент, правда, бушевавшие страсти внутри игровой зоны достигли максимальной отметки, и в ход чуть не пошли кулаки: товарищ Ghost под самый занавес игрового дня в порыве отчаяния долго еще не хотел признавать своего поражения (а кто бы захотел?) честно выигравшему у него Rolly. Немного, при этом, позлорадствовав, он, так и не добившись переигровки (несмотря на все свои ухищрения), отправился восвояси делать выводы и учиться принимать поражения с честью и достоинством. Остальными двумя финалистами, что и неудивительно, стали два непримиримых соперника v4-NightWolf и LuckinG. Оба они провели беспроигрышную серию блестящих игр и потому уже на следующий день должны были встретиться друг с другом в первом туре.

На этой ноте первый соревновательный день национального первенства можно было считать закрытым. В зале уже не было слышно восторженных криков болельщиков и звуков виртуальных выстрелов. Отключались плазменные панели и вместе с ними помещение покидали немного задержавшиеся еще здесь судья и организаторы...

День последний

18 сентября состоялись финальные игры. В этот день Национальное первенство посетило еще больше людей, Мраморный зал Дворца буквально тонул в присутствующих здесь зрителях и болельщиках, прессе и VIP-персон — каждый хотел быть свидетелем решающих баталий. Яркие фотовспышки, озаряющие лица взволнованных участников, направленные на игровую зону объективы видеокамер, интервью со всех сторон говорили лишь об одном: решались судьбы игроков, тех, кто в итоге сможет преодолеть последние испытания, доказать свой высокий профессионализм достойный главного приза, путевки на мировую олимпиаду WCG 2005 года.

Первым поединком второго дня стало состязание "виннеров" по WarCraft'у. Встречались v4-NightWolf и Lucking. Как ни крути, но "Волк" оказался немного хитрее и расторопнее своего оппонента — итог 2-1. В третьей окончательной дуэли он взял себе на вооружение тактику, которую никогда до этого момента не использовал в своих играх — как показало время, это и стало решающим фактором его победы. В финале "лузеров" проигравшего из этой пары ждал Rolly, как выяснилось впоследствии, родной брат LuckinG'а. И опять матч был сыгран (довольно, надо сказать, резво) со счетом 2-1 в пользу Rolly. То ли уступил место в суперфинале LuckinG своему младшему брату, то ли просто не хватило у него сил. Ответ на этот вопрос, как вы понимаете, можно было найти только у самих игроков. Одно было ясно, что выстоять под напором грозного NightWolf'а Rolly будет очень и очень не просто.

После небольшого перерыва, в коем, кстати, уже вовсю шел матч полуфинала "виннеров" по StarCraft'у между LoWeLy и Exact'ом, начался первый суперфинал. Отовсюду были видны настороженные взгляды страждущих скорейшей развязки зрителей. И вот примерно через полчаса интереснейшей игры напряжение вокруг "варкрафтеров" само собой спало. Был определен первый суперфиналист. Им стал v4-NightWolf, подтвердивший статус сильнейшего игрока нашей республики по WarCraft III.

Следом, в суперфинале StarCraft'а, Jackal из "лузеров" уже во второй раз встречался с победителем полуфинала "виннеров" LoWeLy. Окончательная победа последнего (2-0), надо сказать, приятно удивила, ведь Jackal'а вряд ли можно было назвать "проходным" соперником, и уж тем более неопытным новичком. Интересно также, что выбор судейского жюри в дополнительной номинации "самый перспективный игрок турнира" пал опять-таки на LoWeLy. Что ж, будем надеяться, что он оправдает возложенные на него надежды и продемонстрирует хороший класс в Сингапуре.

Последними определяли победителя команды по Counter-Strike. Оба сыгранные здесь матча оказались просто на загляденье. И, конечно же, в большей степени это касалось суперфинала, где Tarantul принимал Katan'у, одержавшую в "лузерах" волевую победу над Scarabey'ем. Уже в самом начале матча было видно явное доминирование Taranrul'а — Katana практически без боя отдавала раунд за раундом, завершив первую половину на de_train (11-4) далеко не в свою пользу. Собравшихся же зрителей такой ход событий явно не устраивал: все жаждали увидеть куда более содержательную и зрелищную, во всех смыслах этого слова, игру. И как в воду смотрели. Ко второй половине "мечей" словно прорвало, и они умудрились взять на подъеме сразу пять раундов подряд, сопровождая каждую мини-победу эффектными смертями своих оппонентов. Казалось, вот-вот и Tarantul сам не будет верить в свои силы, но, тем не менее, со счетом 16-10 последнюю путевку на WCG 2005 завоевали непревзойденные "пауки".

В этот же день, вечером, прошла торжественная церемония награждения всех трех финалистов и игроков, занявших вторые и третье места каждый в своей дисциплине:

Counter-Strike 1.6 5x5
1. **Tarantul (Минск)** — 5 путевок в Сингапур, принтеры
2. **Katana (Минск)** — принтеры
3. **Scarabey (Минск)** — ваучеры по 50 долларов

WarCraft III: The Frozen Throne 1x1
1. **v4-NightWolf (Минск)** — путевка в Сингапур, монитор Samsung (17 дюймов)
2. **Rolly (Брест)** — монитор Samsung (17 дюймов)
3. **Lucking (Брест)** — ваучер на 100 долларов

StarCraft: Brood War 1x1
1. **LoWeLy[PnD] (Минск)** — путевка в Сингапур, монитор Samsung (17 дюймов)
2. **Jackal (Минск)** — монитор Samsung (17 дюймов)
3. **ATL.Exact_FvT (Минск)** — ваучер на 100 долларов

В зале царила атмосфера радости и полной удовлетворенности, видно это было в первую очередь по приподнятому настроению как у самих игроков, так и у многочисленных зрителей, встречающих каждого из этого списка на пьедестале бурными, не стихающими аплодисментами. Завершала игровой день шоу-программа с участием групп Energum, Street Masters, DJ Bergamo и праздничная дискотека, где все желающие могли в неформальной обстановке пообщаться со всеми финалистами и призерами национального первенства.

В целом турнир оставил после себя самые положительные впечатления. И в первую очередь это касается самого факта проведения столь масштабного киберспортивного мероприятия впервые у нас в Беларуси. Конечно, неизбежными были тут то там огрехи в организации, но практически все они были компенсированы высоким соревновательным духом турнира. Будем надеяться, что в следующем году организаторы внимательней отнесутся к его построению, расширив и углубив границы проведения. Ну а пока от всей души пожелаем нашим кибератлетам удачи и победы в Сингапуре!

Magot



Елена Ранцевич поздравляет команду Tarantul



Собственно вот он — Кубок победителя



Окрыленные успехом, «пауки» охотно позировали перед объективами фотокамер



Медали в ожидании своих владельцев



В перерывах между ожесточенными кибербаталиями все желающие могли попрактиковаться в перетягивании каната

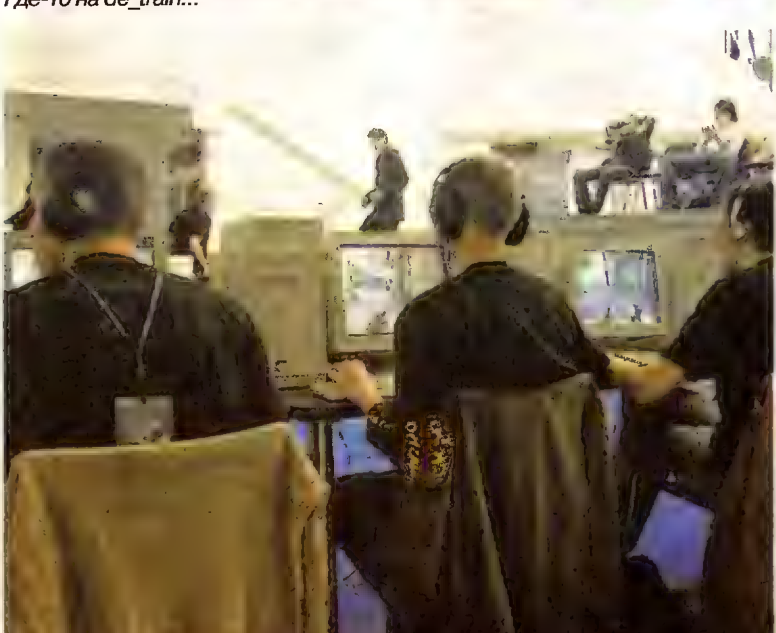


Торжественный момент: награждение варкрафтеров. На пьедестале: Lucking, v4-NightWolf, Rolly



Парни из StreetMasters «зажигали» в полном смысле этого слова


Где-то на de_train...




Игровая зона с высоты птичьего полета





Каждый стремился унести с соревнований не только впечатления, но и уйму отснятого материала



LoWeLy: Эх, парни, а махнем со мной в Сингапур!


По другую сторону мониторов



Денис Кушнеров: строгий, но справедливый


Первый день соревнований: зрители в ожидании игр по WarCraft`у

ОБЗОР

Fable: The Lost Chapters

Жанр: *RPG*
Разработчик: *Lionhead Studios*
Издатель: *Microsoft Game Studios*
Количество дисков в оригинальной версии: *1 DVD*
Похожесть: *Morrowind, Black & White*
Системные требования: *Pentium IV — 2 GHz, 256 Mb RAM, 64 Mb 3D Video Card, Sound Blaster Compatible Sound Card, 3 Gb Hard Disc Space*



Знаете, меня всегда интересовал вопрос, что чувствует плохой герой, которому море по колено и не проблема, встретив невинного человека, зарубить его просто из прихоти. Правда, интерес больше теоретический, но удовлетворить его практически не удавалось, — подавляющее большинство игр предлагает нам стезю "рыцаря без страха и упрека". Ну а там, где возможность свернуть на "скользкую дорожку" все же появлялась, она была обставлена едва ли не одинаковыми декорациями с проторенным прямым путем. К счастью, игровая индустрия тем и хороша, что постоянно развивается, появляются игры, открывающие новые двери и дороги перед геймерами. Одной из таких игр, в чем-то ставшей даже прорывом, является Fable: The Lost Chapters. Возможно, многим это покажется ересью, ведь данная RPG — отнюдь не самостоятельный PC-проект, а консольный порт. Но лучше сначала выслушайте, а потом уже принимайте решения.

Отринув тот факт, что перед нами переделка приставочной игры (пусть даже с новыми локациями и квестами), давайте посмотрим на имя разработчика. А оно говорит о многом — ведь за плечами у этих ребят великолепнейшая Black & White, а впереди — ее вторая часть. И пусть RPG пока не их профиль, но определенные наработки у ребят были, так что основания надеяться на хорошую и достойную игру повыше, чем на противоположный результат. Впрочем, с первых моментов так не кажется.

Действительно, поначалу Fable откровенно скучна. Нам покажут детство мальчика (будущего героя), мирно поживавшего в своей деревне. Отец дал ему задание найти денег на подарок сестре, и ребенок прилежно отправился в свой первый квест. Да, многим начало покажется нудным (как и дальнейшее обучение в школе героев), но не торопитесь забрасывать игру (те, кто удалят ее с диска, не дойдя до основных событий, могут позднее горько об этом пожалеть). Обратите внимание на первые ростки того, что называется "выбором жизненного пути". Мальчику постоянно встречаются развилки, одна из которых делает его более добрым, а вторая, соответственно, злым. Честно посторожить бочки хозяина за деньги, или обшарить их, тем самым заработав? Заложить жене неверного мужа или молчать как партизану? Вопросы эти кажутся мелкими и смешными, но ведь и сам ребенок пока еще не здоровенный бугай, а маленький человечек. Так что для него все это важно. Правда, бояться своего выбора не стоит — влияние он пока на будущую судьбу оказывает незначительное. Так, проходящий мимо стражник пожурит (жаль, набор фраз у него однообразен — в духе "вы имеете право молчать..."), да отец намекнет, что нарушать законы нехорошо (или наоборот, похвалит, если вы действуете "по правилам"). Но уже здесь становится понятно, что не все так просто в Fable, как кажется на первый неопытный взгляд.

Дальше действие пойдет чуть ли не по классическому сценарию многих RPG. Смерть родителей, потеря сестры, гибель деревни. Мальчик наш тоже бы не выжил, если бы какой-то дядя (не скажу, что добрый, он совершенно нейтрален в плане подобных категорий) его не спас. И вот ребенок отправляется в свое "путешествие в страну знаний" — в школу, где воспитывают настоящих героев. Нас обучат сражаться в ближнем бою, стрелять, пользоваться магией. Потом настанет время выпускных экзаменов и выхода в большой мир. Вместе с нами будет учиться темнокожая напарница, с которой у нас впоследствии еще не раз пересекутся жизненные пути (она все время пытается обойти героя, но, при должном управлении, вы справитесь с ней). Но вот обучение закончено, и пришла пора взрослой жизни.

Само собой, что просто так "уйти и не вернуться" не получится, хотя бы из уважения к сюжету. Школа героев еще не раз распахнет перед игроком свои двери, ведь здесь расположено то, что можно назвать "картой квестов" — карта, в списках которой периодически проявляются задания для нас. Какие-то из заданий сюжетные (и помечены золотыми монетками), другие — необязательные (серебряными). Иногда уже на этой стадии придется делать выбор — стать добрым или злым персонажем, атаковать, грабить и убивать невинных, или встать на их защиту, своей собственной грудью прикрыв от наступающих сил врага. Выбор не всегда легок, но обычно игроки придерживаются своей стратегии поведения. Кто-то всем помогает и мухи не обидит, разве что эта муха начнет его кусать. Другой выбирает дорогу, бегущую в противоположном направлении. Он внушает ужас одним своим видом, вырезает не только врагов, но и мирных жителей, совершенно никого и ничего не страшится. Посоветовать, что выбрать, не могу — это личное дело каждого. Но на мой неискушенный взгляд, лучше пройти игру дважды, чтобы полноценно прочувствовать все прелести каждого типа поведения.

В зависимости от нашего выбора в каждой отдельно взятой ситуации меняется мировоззрение персонажа. И даже внешность начинает отклоняться от нормы. Один ходит весь такой из себя белый, пушистый, сияющий, собирает толпы поклонников при каждом заходе в город. Другой — ужасен не только внутренне, но и внешне. На голове у него пробиваются рожки, руки изменяют форму, а один вид внушает страх. При его появлении в городе жители разбегаются, но таких героев это не смущает, они находят удовольствие во фразе "боится — значит, уважает". И у всех со временем появляются шрамы, покрывающие лицо, грудь, спину. Правда, это нисколько не отпугивает местных красоток, скорее, наоборот, привлекает, так что беспокоиться о новом маленьком порезике совершенно не нужно.

Важен не только сам выбор квеста. Всегда можно попытаться взять дополнительные подзадания. Например, пройти все требуемые локации (в одних трусах). Или же не получить в боях ни одной царапины (по себе знаю, практически нереальная цель). Или не пользоваться оружием. Если вы возьметесь за такой мини-квест и выполните его, то, в конце концов "награда найдет героя".

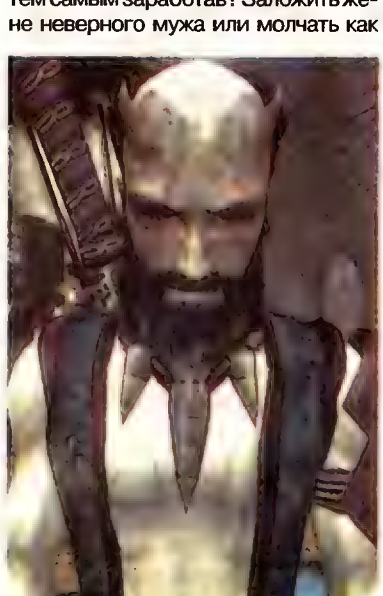
Но вот мы отправляемся в путь. Поначалу придется везде топать своими ножками (чуть позже найдете телепорты), но отчаиваться этому не стоит. Локации здесь маленькие, да и сам мир огромным я бы не назвал. Разве что большим (и то с натяжкой). Заданий хватает, и настоящему герою есть, где развернуться. Они обычно не слишком сложны — в духе "пойди туда-то убей того-то" или "спаси меня и доведи домой". Но бывает и иное, например, в ситуации, когда один товарищ соблазнял меня своей дочкой (на деле все оказалось совсем по-другому). Впрочем, сражаться придется в любом случае, так что заглянем на секундочку в гости к боевой системе.

Последняя никакими изысками в духе красной икры вкупе с лягушачьими лапками нас приветствовать не будет, дескать, обойдетесь и драниками с мясом. Но вряд ли это так уж плохо — сражения не напрягают головной мозг, зато уж спинной занимают на всю катушку. Да, в этом компоненте Fable не отнесешь к тактическим играм, но ей это и не нужно. Бежим вперед, сносим всех магией, мечами, стрелами, подбираем предметы. Через какое-то время начинаешь ощущать гордость за собственную "крутость", и это неспроста. Ведь за каждую победу начисляются не только очки опыта, но и очки известности вместе с репутацией. А это — дело немаловажное.

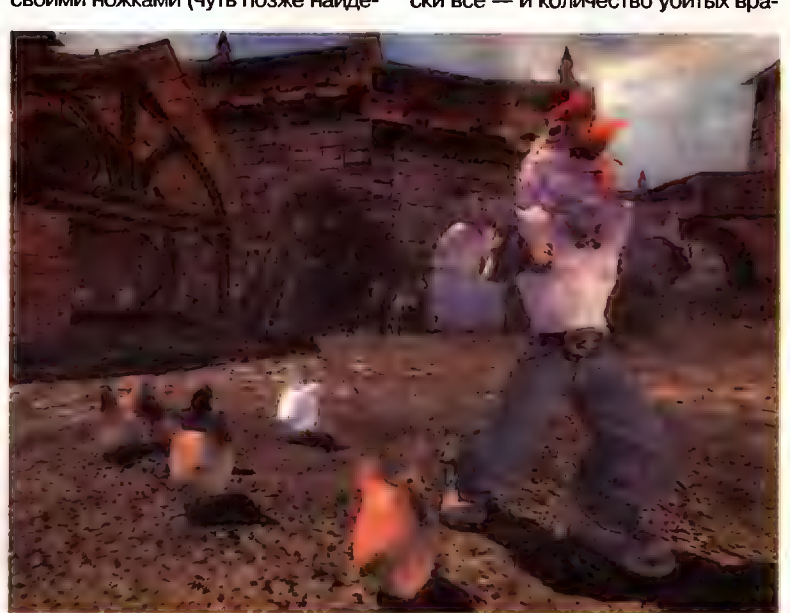
Известность — цель любого Героя с большой буквы. Кому не хочется, чтобы при его появлении кричали — "смотрите, вот идет непобедимый Супермен"? Кстати, о "Суперменах", у нас есть шанс выбрать себе кличку (за небольшую сумму денег). В списке кличек не только грозно звучащие имена, но и смешные прозвища в духе "Куродав" (перевод вольный). Так что называйтесь, как хотите, лишь бы знаменитым стать.

Ну а репутация покажет, насколько вы сдвинулись в сторону добра или зла. Помогайте всем без разбору, убивайте монстров, делайте прочие добрые дела — и ждите появления нимба над головой. Или же убивайте всех (или почти всех) встречных, занимайтесь вандализмом, становитесь на сторону "плохих дядей", и тогда уж от рожек на голове и сопровождающего запаха серы точно не отвертитесь. Кстати, стать плохим почему-то труднее, чем хорошим. Причина здесь одна — после смерти каждого монстра или иного врага при выполнении квеста начисляются очки как за добрые дела, и приходится усиленно компенсировать все это плохими поступками...

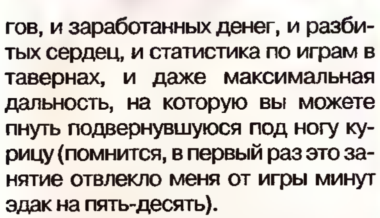
Помимо указанных, есть и другие параметры, порой не менее важные. Конечно же, не обошлось без "Силы, ловкости, интеллекта" местного разлива и зависящих от них навыков. Есть и показатель привлекательности героя, на который влияет одежда, прически (их можно менять, так же, как усы или бороду) и некоторые другие факторы. Но главная прелесть не в этом, а в том огромном количестве статистических данных, которыми обрастает персонаж на протяжении игры. Здесь есть практически все — и количество убитых вра-













гов, и заработанных денег, и разбитых сердец, и статистика по играм в тавернах, и даже максимальная дальность, на которую вы можете пнуть подвернувшуюся под ногу курицу (помнится, в первый раз это занятие отвлекло меня от игры минут эдак на пять-десять).

Ну а теперь позвольте сказать немного о городах, средоточиях развлечений для настоящего героя. Хоть и нет настоящей жизни без подвигов, но иногда и отдыхать-то надо. И города предоставят такую возможность. Здесь мы можем сдать трофеи, прикупить новую униформу или оружие. Можно зайти к цирюльнику и по имеющимся образцам (так и хочется сказать, фотографиям) заказать себе новую прическу, попросить его сбрить усы или помочь вам отрастить бороду (в мгновение ока). Правильное изменение внешности — и все встречные девушки на вашем пути мечтают об одном взгляде героя (и не только они, есть в Fable, как и в жизни, мужчины нетрадиционной ориентации). Девушкам можно делать комплименты, дарить подарки, даже попытаться соблазнить (на что они обычно отвечают "обручальное кольцо — а там хоть трава не расти"). После подобного подарка ваша новоиспеченная жена отправится в семейное гнездышко, и вы можете последовать за ней. И ночью даже заняться любовью. Конечно, ничего на экране не покажут (тут вам не GTA: Hot Coffee), но единичка в графе "сколько раз занимался сексом" прибавится.



Кстати, чтобы жену куда-то привести, надо бы себе сначала купить дом (в населенных пунктах нередки случаи продажи недвижимости). Можно спокойно завести себе несколько домов, в одном жить, а остальные сдавать в аренду. Свои постройки можно "улучшать", тратя честно заработанные (или украденные) деньги. Если же вам хочется разнообразия, попытайтесь заняться торговлей, для чего в игре также есть все условия, было бы желание. Но мне показалось, что торговля — лишь побочный способ заработка, на трофеях реально можно получить во много раз больше звонких монет.

В Fable на самом деле возможно многое. К примеру, подкупить стражника, а за его спиной совершить какое-нибудь "черное дело". Или же ходить и от нечего делать показывать непристойные жесты прохожим. А то и зайти в таверну, чтобы поиграть в азартные игры. Разновидностей последних много — среди них встречаются развлечения, требующие как интеллекта, так и реакции. Вам не обязательно повезет, но никто ведь не заставляет ставить на кон последние геройские штаны?

Графически проект, к счастью, отдалился от консольного оригинала. Добавился ряд эффектов, поддержка шейдеров, отлично смотрящаяся вода и прочее. Однако угловатость фигур и недостаток мелких деталей все же есть. Впрочем, к этому быстро привыкаешь и перестаешь замечать. Так же, как и музыку. Единственное, что имеет смысл в звуковом сопровождении, так это постоянные советы былого наставника. Его предупреждения о малом количестве оставшихся очков здоровья не раз и не два спасали меня от перезагрузки. Кстати, консольность в системе сохранения игры проявляется весьма ярко. Очень часто запись в нужном месте (особенно во время прохождения важных квестов) ничего толком не даст и придется после восстановления игры начинать выполнение задания сначала. Жаль, лично мне кажется, что программистам было бы не так уж и сложно ввести привычную для компьютерных геймеров систему save/load.

На самом деле, в Fable: The Lost Chapters полно и других "вкусностей". Здесь вам и смешные зеленоватые шарики с опытом, которые герой поглощает. И разнообразные "веселости", проскальзывающие в разговорах и поведении собеседников. И трусы с символикой британского флага, которые однажды я обнаружил надетыми на своего персонажа. И прочая и прочая. Но, к моему глубочайшему сожалению, рассказать об этом за столь краткое время просто невозможно. Да, наверное, и не нужно — ведь насколько интереснее открывать подобные вещи самому, не прислушиваясь к советам "доброго дяди". Так что оставим иные секреты за кадром, — чтобы и вам было чем заняться в ближайшие дни. А пока перейдем к выставлению оценок работе Lionhead Studios.

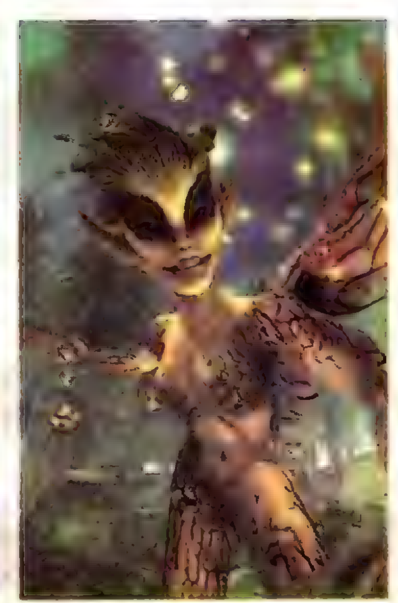
На мой взгляд, Fable — очень хорошая игра. Мелкие недочеты в движке и графике, относительная простота ролевой системы и сюжета не мешают ей встать рядом со многими хорошими представителями жанра RPG. Ну а побочные моменты, делающие нашу игровую жизнь чем-то похожей на настоящую, только идут на пользу, давая проекту дополнительные козыри.

5 6 7 **8** 9 10

Резюме: Тем, кто давно мечтал примерять крылья ангела или рожки беса на себя, настало время повеселиться. Теперь у нас есть Fable, симулятор жизни настоящего фэнтезийного героя. И всем "Конанам в душе", есть чем заняться не только в выходные, но и всю следующую неделю. Спасибо тебе, Lionhead, за оригинальные игры, которые ты нам даришь!

Morgul Angmarsky
Диск предоставлен интернет-магазином "МедиаКрафт" www.mediacraft.shop.by





ОБЗОР

Блицкриг II

Жанр: *RTS*
Разработчик: *Nival Interactive*
Издатель: *"1С"*
Количество дисков в оригинальной версии: *1 DVD*
Похожесть: *"Блицкриг"*
Системные требования: *Pentium III-1.5 GHz, 512 Mb RAM, 128 Mb 3D Video Card, Sound Blaster Compatible Sound Card, 2.3 Gb Hard Disc Space*

Первый "Блицкриг" стал стратегией реального времени с элементами тактической игры, посвященной Второй мировой войне. Нам предлагалось командовать небольшим подразделением в ряде операций, отражающих ход войны на отдельных участках фронта. Наши подопечные "прокачивались", получали новые уровни, меняли боевые машины и артиллерийские орудия, росли не только качественно, но и количественно, уничтожали врагов десятками, сотнями, тысячами. Игра захватила огромное количество народа, к ней был создан ряд модификаций (как у нас, так и на Западе), так что вполне естественно было ждать продолжения. И вот долгие месяцы разработки позади, прошло тестирование игры, и она появилась в продаже. Ну а мне выпала высокая честь написать оперативный репортаж с мест боевых действий, и рассказать вам о войне "по-новому".



Пожалуй, придется несколько нарушить свои собственные правила, и начать с движка. Когда нам обещали переход в трехмерность и интерактивное окружение, редкие скептики высказывались в духе "да ну, никто этим заниматься не будет, подлатают старое и запустят в продажу". Со всей смелостью ответственно заявляю — товарищи пессимисты были посрамлены. Движок стал трехмерным, а модели боевой техники значительно улучшились. Что интересно, на смену статичному виду пришла возможность поворачивать камеру и даже приближать/удалять ее. Нет, до максимального приближения и возможности разглядеть лопату, притороченную к боку танка, пока не дошло, но иногда новые "фишки" помогают в ведении боевых действий и достижении успеха. Не нравится вид, повернул камеру, и — вуаля, наилучший ракурс обеспечен.

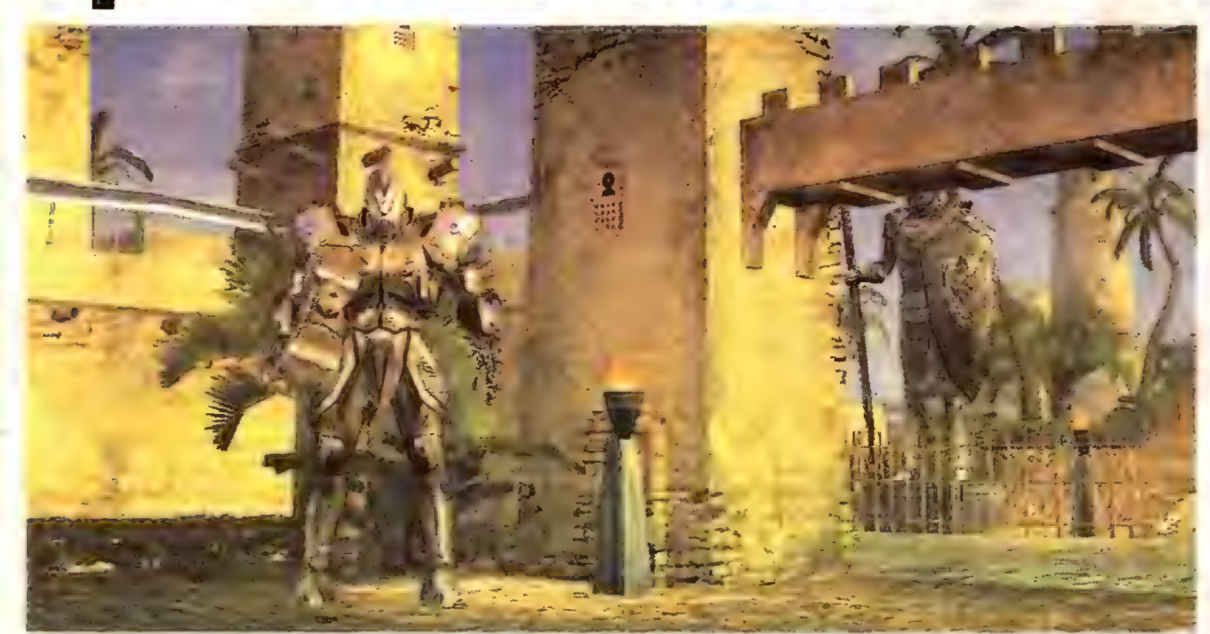
Интерактивность окружения наличествует: практически все, что вы видите на карте, можно разрушить до основания. То есть, увидели на своем пути "лишний" сарайчик, проехали по нему танком, и отправились дальше по своим делам. Правда, с домами такой фокус совершить уже не получится — от них останутся развалины, непреодолимые бронетехникой. Но это-то как раз нормально — представьте себе такой объект в реальности, и вы поймете, что танки в ту войну по обломкам домов не особенно-то раскатывались. Ну и на радость бывалым поклонникам игры ввели возможность разрушать "наездом" свою бронетехнику. Ранее с этим были большие проблемы, и один застрявший на мосту танк мог стать причиной провала всей кампании. Что ж, теперь осуществлен поворот не в сторону историчности, зато играбельности уж точно прибавилось. Опять же, танки научились нормально ездить задом (в первой части с этим порой бывали большие проблемы). Война в какой-то степени упростилась, но не ждите легкой жизни. Пока вы будете рушить ненавистные строения, коварный и хитрый враг может нагло подкрасться с неожиданной стороны и нанести предательский удар. Впрочем, до врагов мы еще доберемся.

Очень порадовало увеличение вариаций движений, масса спецэффектов (особенно связанных со взрывами) и прочих аналогичных моментов. Если в первой части бойцы-пехотинцы умирали как-то серенько и незаметно, теперь многие из них стараются эффектно смотреться в предсмертных движениях. Конечно, разнообразие этих движений пока еще не велико, но все же приятно наблюдать, как прошитого очередью солдатика подбрасывает в воздух и переворачивает, прежде чем ударить об землю. С другой стороны, танки стали погибать как-то попроще (или мне показалось?). Зато как поет душа, когда наблюдаешь за чем-нибудь вроде залпа "Катюши" — ни словами сказать, ни пером описать. Лучше просто увидеть (а заодно и услышать — звук разрыва ее снарядов очень даже неплох).

Окончание на стр. 21

ОБЗОР

Spellforce: Shadow of the Phoenix



Жанр: *RTS/RPG*
Разработчик: *Phenomic Game Development*
Издатель: *JoWood Productions*
Количество CD в оригинальной версии: *2*
Похожесть: *Spellforce: The Order of Dawn, Spellforce: The Breath of Winter*
Системные требования: Pentium III-1 GHz, 256 Mb RAM, 64 Mb 3D Video Card, Sound Blaster Compatible Sound Card, 2 Gb Hard Disc Space + наличие оригинального Spellforce: The Order of Dawn
Название локализации: *Spellforce: Shadow of the Phoenix*
Локализатор/издатель: *"Руссобит-М"+Game Factory Interactive*

Spellforce: Shadow of the Phoenix — уже второй адд-он к неплохой смеси стратегии реального времени и ролевой игры Spellforce. В ней нам приходилось вести своего героя через поля, горы, леса мира, сражаться с врагами, добывать предметы и распределять характеристики после повышения уровня, а также отстраивать базу и набирать армию, если уж самому герою не под силу справиться с полчищами кровожадных монстров или не менее (а то и более) кровожадных людей. По планам разработчиков этот адд-он станет последним (сейчас уже кипят работы над второй частью игры), но изменений в нем хватает. Какие они? Что появилось новенького? Сегодня мы с вами обратим на это внимание.

Базисом в дополнении станет кампания, продолжающая события оригинальной игры и Breath of Winter. Причем уже здесь проявилось желание Phenomic Game Development сделать что-нибудь приятное игрокам. Кампания с самого начала разделяется на две части, в зависимости от того, хотите ли вы перенести туда героя из оригинальной игры или же из первого адд-она. Да-да, вы не ослышались, начинать с начала не придется, герой должен быть не ниже 25-го уровня (а лучше — 28-го и выше). Если вы прошли Order of Dawn, то начнем мы с помощи старым друзьям. Маг и ученый Дарий пришлет за главным героем посланника, прервет его покой и попросит вернуться, чтобы помочь справиться с возрождающимся злом. Основным олицетворением такового выступит некто "Безликий", существо, скрывающееся за маской (с ним мы еще не раз встретимся). Если же вы ранее поиграли в Breath of Winter, то вначале как раз и предстоит познакомиться с Безликим. Этот "нехороший человек" обещает, что способен избавить нас от проклятия, лежащего на завоеванном ранее героем Мече Тени. Нам, волей-неволей, приходится помогать злодею. Впрочем, пути-дорожки обеих веток кампании обязательно пересекутся в дальнейшем, можете не беспокоиться, и завершение сюжета поистине можно назвать эпическим. Ну а раскрывать дальнейшие подробности не буду, дабы вам было интереснее играть.

"Но как же быть, если я так и не смог пройти ни оригинальную игру, ни адд-он к ней до конца? Или удалил героя, которым играл ранее?" — наверняка спросите вы. Не отчаивайтесь, выход есть. Вам просто придется выбрать одного из специально созданных для подобной цели героев и проходить игру с ним. К сожалению, тут есть одна загвоздка, — отнюдь не все смогут найти себе персонажа по вкусу. Так, мой любимый боец, способный быстро и четко нашинковывать врагов двумя клинками, среди заданных героев отсутствует (к счастью, он у меня сохранился с предыдущих времен). Но если иного варианта не предвидится, придется довольствоваться тем, что есть.

Конечно же, то, что герой начинает не "зеленым новичком", просто не могло не сказаться на геймплее. Персонажи могут дорасти ни много, ни мало — аж до 50-го уровня (ранее пределом был тридцатый). А это — чуть ли не вровень с богами. Герой даже 25 уровня в прошлых кампаниях творил чудеса в одиночку, что уж говорить теперь. Впрочем, чтобы мы не зазнавались, на новых картах помещена просто уйма мощных врагов. Порой даже в компании сотоварищей-героев (вызываемых при помощи рун, если вы не забыли, как это делается) нелегко справиться с превосходящим вас всего в два раза противником. Что уж говорить о более сложных ситуациях. Но где наша не пропадала — не справимся своими клинками, призовем крестьян, построим базу, и разнесем все в клочки. Хотя мне показалось, что обычные воины стали драться чуть слабее, чем это было раньше. Видимо, разница в мощи между ними и врагами возросла.

Способности рунных воинов в разнообразных дисциплинах перестали быть ограничены жалким числом 12. Так что появилась прекрасная возможность воспитать отменного специалиста, годного для выполнения самых невероятных задач (а уж их-то будет — просто пруд пруди). Плюс к тому, обновился и арсенал предметов, снаряжения, рун, заклинаний. Можно собрать и новые комплекты предметов, делающие ваших ребят еще мощнее, злее и непобедимее. В целом, вполне достаточно для того, чтобы не чувствовать себя обделенным. Но вернемся к стратегической составляющей кампании (а также свободной игры), не все же время могучих воинов обсуждать.

Увы, но ничего кардинального в ней не изменилось. Список ресурсов остался прежним, количество рас — неизменным (все та же шестерка, по три "добрых" и "злых"). Да и здания в массе своей сохранились. Нет, кое-что добавили. Например, строения, которые могут производить групповые юниты (к примеру, десяток гончих у людей). Плюс таких отрядов в том, что они не требуют очков содержания, а минус — уж очень быстро они вымирают под ударами врага. Так что обзаводиться таким зданием стоит разве что в порядке экзотики. Еще теперь мы можем строить катапульты и им подобные отряды. Да, они неплохо справляются с "выносом" зданий (и стреляют дальше башен). Но, во-первых, стоят целых три очка содержания (а ведь на них можно было бы построить целых трех воинов). И, во-вторых, герой сотоварищи уничтожает здания ненамного медленнее, и "каши" при этом не просит. В общем, пользоваться "катапультами" или нет, вам решать, но я обычно обхожусь без них. Наконец, еще одно нововведение касается титанов — сверхмощных юнитов всех рас. Теперь, после проведения специального улучшения, титана можно будет призвать несколько раз, да и сам он помощнее. Но, как это ни странно, даже титан порой уступает хорошо сбалансированному отряду противника. А ведь раньше он просто разносил все к чертовой бабушке... Увы, определенный дисбаланс налицо.

В общем-то, касательно кампании это все. Но есть ведь еще и свободная игра, в которой перед игроками не стоит никаких условий — заходи на любую карту (желательно, конечно, соответствующую тебе по уровню), и играй хоть "до посинения". Разумеется, был добавлен ряд карт (пятнадцать штук) для героев от 30 до 50 уровней. Но не это главные изменения. Отныне в свободной игре появились квесты, взять которые можно на специальной карте. Правда, к сожалению, квесты эти для высокоуровневых героев. Разработчики не стали переделывать старые карты, добавляя на них задания, и оставили их в первозданном виде. А новым картам прибавили имена, чтобы мы могли ориентироваться, куда идти и где выполнять квест. Обидно конечно, но факт — до определенного момента задания просто недоступны. С другой стороны, это я уже, наверное, брюзжу, раньше и этого не было, а теперь в перерывах между вырезанием толп врагов и постройкой сотен воинов можно хоть как-то развлечься.

Для любителей играть вместе с товарищем есть кооперативный режим с оригинальной сюжетной линией. Ну и можно сразиться друг с другом по сети или через Интернет. Естественно, что и в мультиплейере нас ждут новые предметы, заклинания, враги на картах.

Графически игра, в общем-то, не изменилась. Все тот же легко узнаваемый поклонниками движок, те же лица и те же спецэффекты (разве что для новых заклинаний кое-чего подрисовали). Да и в плане звукового сопровождения ничего не случилось. Но мы этого и не ждали, ведь дополнение не должно кардинально менять систему, его долг — предложить "то же, но больше и лучше".

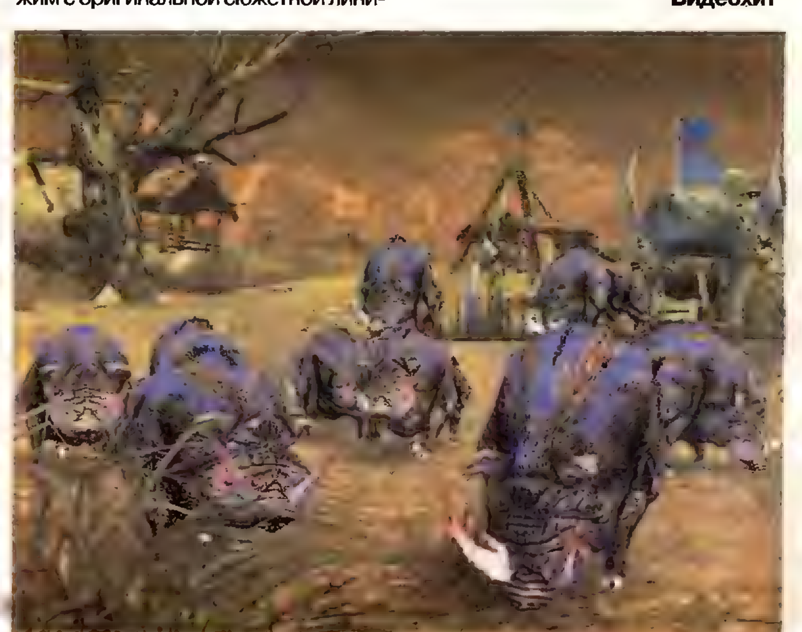
Ну что я могу вам сказать. Мне все же хотелось бы увидеть в Shadow of the Phoenix что-то большее. Не просто новую кампанию (пусть даже она с разветвлениями), но и, хотя бы, новую расу (лучше две), которой можно было бы управлять. Или пять-шесть новых построек и юнитов каждой старой расе. Но получилось так, что о геройской составляющей проекта разработчики вспомнили, а вот об RTS-ной — почему-то забыли. Впрочем, игра, несмотря ни на что, все-таки остается достаточно привлекательной.

5 6 **7** 8 9 10

Резюме: Spellforce: Shadow of the Phoenix — нечто большее и нечто меньшее, нежели наши ожидания, одновременно. С одной стороны, истинным героям и поклонникам уничтожения врагов небольшими отрядами хорошо подготовленных персонажей есть, чем заняться. С другой — любителям стратегической составляющей будет скучновато. В общем, "серединка на половинку".

Morgul Angmarsky
Лицензионный диск для обзора предоставлен компанией "Видеохит"





ОБЗОР

NHL 2006

Жанр: *Спортивный симулятор*
Разработчик: *EA Canada*
Издатель: *EA Sports*
Количество CD в оригинальной версии: *2*
Похожесть: *серия NHL*
Системные требования: *Pentium III-1 GHz, 256 Mb RAM, 64 Mb 3D Video Card, Sound Blaster Compatible Sound Card, 1.5 Gb Hard Disc Space*

Есть игры, которые не стареют. Из года в год выходят их новые версии, где улучшаются отдельные моменты, но общая схема остается той же. Вне всякого сомнения, к этой категории относятся спортивные симуляторы от EA. Как бы ни разворачивались события в мире, какой бы ни была ситуация в FIFA или NHL (вспомним последний локаут), болельщик может быть спокоен — новую версию игр о футболе или хоккее он обязательно увидит в продаже в положенные сроки. Увидел на днях NHL 2006 и я. И теперь хочу не только поделиться впечатлениями, но и подсказать вам, стоит ли брать игру.



NHL 2006 — очередная версия хоккейного симулятора. Само собой, что уже давно это понятие перестало включать в себя простое отображение отдельных матчей или только регулярный чемпионат Национальной Хоккейной Лиги. Игрокам хочется разнообразия, и EA Sports постоянно старается его обеспечить. Начнем, пожалуй, с режимов игры. На первом месте вне всякой конкуренции — режим Династии, на примере которого я и расскажу об основных моментах. Что такое Династия? Это когда вы создаете тренера, берете под свое мудрое руководство одну из команд НХЛ и доказываете оппонентам, что именно ваша методика управления мини-государством (в лице какого-нибудь "Сент-Луиса" или "Детройта") самая верная, правильная и ведущая к победе. Создавая тренера, можно выбрать не только его имя с фамилией, но и задать свое любимое направление деятельности, в котором вы обойдете соперников на голову. К примеру, торговцу будет проще приобрести для команды новых игроков. А talent finder будет находить новых талантливых хоккеистов чаще тренера без этой способности.

Чтобы у вас не было сомнений в своем статусе, руководство клуба потребует выполнения в сезоне определенной задачи. Причем "квестов" превеликое множество. Кому-то надо в лепешку разбиться, но завоевать Кубок Стэнли. Другому достаточно выйти в плей-офф. Ну а от третьего захотят "всего лишь" наличия в составе клуба к концу сезона игрока с показателем, приблизительно равным 20 или больше. В принципе, практика показала, что невыполнимых заданий геймерам не предлагают — наоборот, чаще всего они слишком просты. Пожалуй, главная проблема в том, что задания часто мешают игроку осуществлять свой стратегический план по развитию клуба на несколько лет.

После генерации себя в качестве тренера можете начинать играть. Возможностей в режиме династии хватает. В первую очередь стоит осмотреть состав пятерок. Отнюдь не всегда они подобраны наилучшим образом, порой лучше все сделать по-своему, чем потом кусать локти, видя лучшего форварда не там, где надо. А расставив всех по местам, переходим к матчам.

Сами матчи можно как отыгрывать лично, так и использовать автоматическую генерацию результата. К сожалению, генератор достаточно случаен (впрочем, как во многом и хоккей в жизни) и часто выдает результат не в вашу пользу. А так как NHL 2006 все же не менеджер, рекомендую взяться за управления хоккеистами самому.

Матч — это что-то с чем-то. Я не знаю, какие слова здесь лучше подобрать, чтобы описать его. Но все же попробую. С началом игры нам покажут зал и болельщиков, предвкушающих интересную игру (к сожалению, болельщики все еще слишком похожие). И вот на арену начинают выходить наши герои — хоккеисты соперничающих команд. Один, второй, третий... Вот и вся команда на льду.

Камера сфокусируется на вратарях и центральных нападающих, показав их во всей красе. Игроки расходятся по местам, вбрасывание — и понеслось... Хоккеисты отдают пасы, совершают проходы, цепляют соперников клюшками, бьют по воротам, сталкиваются у бортиков... В общем, все, что вы видели в реальном хоккее, обязательно встретите и в NHL 2006. Причем в своем собственном исполнении. Вы будете атаковать, защищаться, забивать шайбы и радоваться хет-трикам, осуществленным своими умелыми ручками. Для этого есть ряд клавиш, которые рекомендуется зазубрить как таблицу умножения (правда, еще лучше, если у вас есть геймпад). В принципе, изначальная раскладка клавиатуры терпима, но при желании ее можно сменить, с этим никаких проблем нет. И могу вас заверить — уже после десятка матчей выполнять основные движения станете "на автомате". А там придет время комбинаций с передачами и хитроумными выходами "один на один". Ведь при высоких уровнях сложности редко проходит любимая новичками "фишка" "прошел — ударил — забил", приходится задумываться, как обойти защиту и пробить вратаря. Впрочем, всему этому вы научитесь и без меня. Отмечу только один факт: у игроков-суперзвезд есть некоторые приемы, недоступные рядовым хоккеистам — благодаря этим приемам они вытворяют на поле чудеса. Так что заботьтесь о таких ребятах и старайтесь не выпускать их из своих цепких лапок.

Но вот вы сыграли пару матчей и поняли, что не все в команде так гладко, как хотелось бы. Что ж, тогда стоит обратить внимание на комплектование состава. Постарайтесь найти новых игроков, превосходящих ваших по способностям, и подписать их в состав. Заодно займитесь поиском талантливой молодежи (в чем посильную помощь окажут скауты). К сожалению, не совсем отражена ситуация с потолками зарплаты — по сути, если руководство клуба не требует иного, подписывать хоккеистов можно чуть ли не до бесконечности (лишь бы общий бюджет уходил "в плюс").

Периодически нам разрешают проводить улучшения персонала, на что выделяются небольшие суммы. Персонал делится на три категории, отвечающих за разные направления деятельности. Каждого сотрудника можно улучшать несколько раз, чтобы он работал все лучше и лучше. К примеру, каждое улучшение скаута увеличит точность его отчетов по игрокам на 10%, а менеджера по обеспечению формой прибавит к показателям удара и паса по единичке. Учтите только, что денег на улучшение никогда не бывает много (разве что, когда у вас все уже работают с максимальной отдачей), так что тратить их надо с умом.

У хоккеистов есть большое количество характеристик, по которым нам предстоит ориентироваться. Впрочем, перечислять их все — дело долгое, если вы заинтересуетесь игрой, разберетесь сами. В общем-то, относительно режима Династии это все. Напоследок лишь скажу, что в нем еще хватает недоработок. Так, почему-то расписание каждого следующего сезона совпадает с предыдущим. Короче, Electronic Arts еще придется поработать над Династией.

Есть и масса других режимов. Вы можете, скажем, сыграть матч с выбранной командой, потренироваться в забивании голов, просто пройти сезон. В последнем случае вы сами же и ставите себе задачу — завоевать Кубок Стэнли, а доступны будут в основном функции отыгрыша матчей, выбора состава, покупки игроков.

Тем, кому надоела НХЛ, игра предложит еще две возможности. Первая — так называемые "элитные лиги". Мы можем выбрать команду одной из трех европейских лиг (финской, шведской или немецкой) и попытаться выиграть национальный чемпионат. К сожалению, российской лиги нет (хотя там и играют многие ведущие хоккеисты), так что для нас такой режим не очень интересен. Еще можно сыграть в режиме Кубка мира. Восемь лучших команд (среди которых есть Россия) сойдутся в жесточайшем противостоянии. И главная цель, конечно же, только победа.

Статистические данные — характеристики и имена игроков и тренеров — более-менее соответствуют текущей реальности, как и их распределение по командам. А в процессе игр вы можете получить еще массу данных — от количества ударов по воротам до данных по +/- каждого игрока.

Но вот все режимы отыграны (и не один раз). Хочется чего-то новенького. Не вопрос — в игре есть мощнейший редактор, позволяющий менять очень и очень многое. К примеру, если вам хочется создать собственного игрока, это вполне реально сделать. Задаем ему ФИО, данные по росту и весу, позиции, определяем внешность (в основном это касается лица), задаем окраску клюшки и шлема. После чего достаточно будет определить характеристики новосозданного товарища, сохранить и начать играть с ним в составе. Лично мне подобная возможность очень понравилась, и центрфорвард Morgul Angmarsky очень быстро стал в "Сент-Луисе" ведущим хоккеистом.

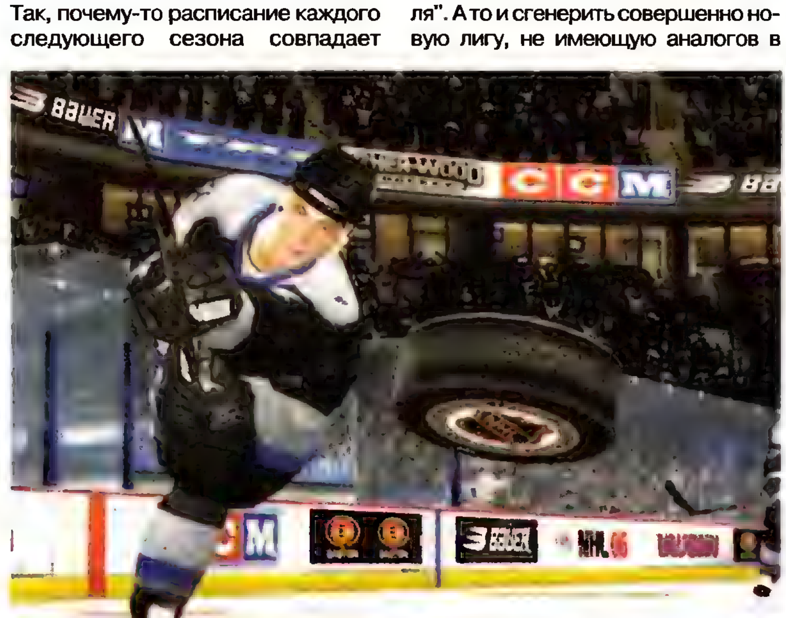
Но создать одного игрока — это цветочки, ягодки будут впереди. Никто не запрещает даже собрать "команду-мечту" из существующих реально игроков (а потом заявить ее в НХЛ) или вовсе создать клуб "с нуля". А то и сгенерить совершенно новую лигу, не имеющую аналогов в истории. Что ж, за наличие такого богатого инструментария разработчиков можно только похвалить (правда, значительная часть его наличествовала и ранее).

Пришла пора перейти к едва ли не главному в игре — отображению матчей. NHL 2006 (что характерно и для других симуляторов от EA Sports) очень близка к телетрансляции. Все, от выхода хоккеистов на поле до повтора ключевых моментов игры, подчинено понятию зрелищности. Сам себя неоднократно ловил на мысли, что смотрю в экран монитора как в телевизор, и диву даюсь выходкам хоккеистов. А посмотреть есть на что. Тут вам и великолепные пасы, и забитые голы (с самых разных точек и под невероятными углами), и столкновения на поле. Есть и очень занимательные мелочи: к примеру, частенько бутылка с водой покидает верхнюю часть сетки ворот и летит, кувыркаясь и падая, на поле. А уж насколько эмоциональны наши хоккеисты — они радуются забитым голам (порой выдавая такие кульбиты), выражают свое негодование из-за удаления. Тренеры комментируют события на поле (жаль, не слышно их слов и выражений:). А судьи сигнализируют игрокам специальными знаками о вбрасывании или удалении, или едут проконсультироваться с видеоаппаратурой о прошедшем моменте. На льду отражаются фигуры хоккеистов, а на шлемах появляются блики от прожекторов. Во всем этом есть только одна проблема — с каждым разом EA Sports все труднее придумывать что-нибудь новенькое, и когда-нибудь будет достигнут предел зрелищности и красивости, за который уже не переступить.

Физический движок тоже не подкачал. Перемещения шайбы вполне реальны. Она не только отражается под нужным углом, попадая в игрока или вратаря, но даже может попасть в защитное ограждение и разбить его на мелкие осколки (правда, такой "финт ушами" еще надо постараться совершить). В общем, лучшей физической модели отображения хоккея пока нет.

Наконец, и звук в игре на очень высоком уровне. Музыка подобрана великолепно — зажигательная и задорная, она просто подталкивает к бою и победам. Несколько подкачали комментаторы — их фразы не всегда достаточно импульсивны, и едва ли не целиком списаны с предыдущей версии. Еще мы можем слышать голос комментатора стадиона, объявляющего о забитых шайбах.

Что ж, пора решить, нужна ли нам NHL 2006. С моей точки зрения — да. Хорошая игровая и физическая модель, великолепная графика, отличное отображение ведущей хоккейной лиги мира. В "минус" можно однако записать весомый факт — изменения (по сравнению с предыдущими версиями) не такие уж и кардинальные. Но это ведь настоящего фаната не остановит...



5 6 7 **8** 9 10

Резюме: Лучшая на данный момент версия современного хоккея (пусть и не несущая в себе особой оригинальности по сравнению с предшественницами). И точка.

Morgul Angmarsky

Диск предоставлен интернет-магазином "МедиаКрафт" www.mediacraft.shop.by

ОБЗОР

Sims 2: The Nightlife

Секс в Ночном городе

Жанр: *симулятор жизни*
Разработчик: *Maxis*
Издатель в СНГ: *Софт Клаб*
Количество CD в оригинальной версии: *1 (требуется наличие версии Sims 2 от Софт Клаб на 4 CD, 1 DVD)*
Похожие игры: *Sims 2, Sims: Superstar, Making Magic, the Singles 2*
Минимальные требования: *Intel Pentium III\AMD 800 МГц, 256 Мб памяти, 3D-ускоритель с 32 Мб памяти*
Рекомендуемые требования: *Intel Pentium IV\Athlon 2 ГГц, 768 Мб памяти, 3D-ускоритель с 128 Мб памяти*

Ночь манит своими неоновыми огнями и зовет юного и неопытного сима провести свою жизнь в окружении ночных клубов, дискотек и баров. Чего же ты ждешь, сим? Неужели, тихое и размеренное существование (тысячу раз опробованное игроками) нравится тебе больше вечного праздника жизни? Одевайся в новый костюм или застегивай неоновый жилет, натягивай новые ультрамодные джинсы, поправь фенечку на руке и протри очки с надписью biohazard — тебе же добавили более 40 комплектов одежды не для того, чтобы красоваться дома — вперед в ночь!

Show must go on
© Queen

Построенный заботливыми руками геймдизайнеров центр ночной жизни симов предлагает клубы и дискотеки, боулинг и бассейны, парки и рестораны, закусочные и кафе, торговые центры и караоке-бары, музеи и галереи. Архитектура примерно одинакова, резко выделяется только пара-тройка зданий, но интерьер у всех помещений разный, дополненный новыми предметами. Несколько осветительных приборов, танцевальная сфера, диджейский пульт и дорожка для боулинга доступны как завсегдатаям клубов, так и консервативным домоседам.

Посещение всего и сразу больно-пребольно ударит по карману, а уж здоровье и вовсе перейдет в стадию "откл.", и на пороге собственного дома сим может отбросить коньки после бурно проведенной ночи.

А как все хорошо начиналось. Подрулил на новенькой спортивной машине к ресторану. Метрдотель проводил и усадил за свободный столик, а официанты терпеливо дожидались вашего заказа, вежливо отвечая на вопросы по поводу меню. Покатывая на языке глоток аперитива или попивая из стакана воду, вы осматривались вокруг и флиртовали с хорошенькой официанткой. Стоимость нашего заказа от этих заигрываний чуть снизилась, ну, и никто не запрещал продолжить знакомство в романтической обстановке. Например, в будке моментального фото или новеньком спортивном авто. А дальше был караоке-бар, затем дискотека, бассейн и под утро — ночной клуб. Только вот в клубе к нашему симу подошла какая-то пара в странном готическом наряде. Дальше что было-то?

What do the vampires do? They suck.
© Beavis & Butthead

Тотальная демонизация и вампиризация киноэкранов и мониторов докатилась до мира симов. В центре ночной жизни — пара мастеров-вампиров, способных обращать нормальных симов в гурманов с бледной кожей, красными глазами и очень чувствительной к лучам солнца кожей. Если такое состояние вам нравится и ваши симы обладают внушительным счетом в банке, то неплохо прикупить особнячок в центре города. Милое каждой нежити кладбище и глубокий подземный склеп с кроватями-гробами от фирмы "Игорь и сыновья", которые надежно отрежут ваше сознание от посторонних звуков и позволят хорошо отдохнуть перед следующей бурной ночью, прилагаются. Впрочем, вампиризм в мире симов лечится менее радикальными средствами, чем осиновый кол и показательное аутодафе, достаточно купить лекарство у гадалки.

Да-да, еще один заметный NPC-новичок — это профессиональная гадалка-сваха. Она, раскинув карты и испросив совета у звезд, за определенную сумму легко подберет вашему симу долгожданного партнера. Чем выше гонорар, тем лучше окажется предложенный вариант и тем лучше сложатся отношения у будущей парочки. Если ждать недосуг или на примете уже есть привлекательная кандидатура, то из-под полы гадалка может продать приворотное зелье. Скажете, я и сам своему симу помогу? Как бы не так, разработчики добавили во взаимоотношения совместимость знаков зодиака, на личную жизнь также влияют индивидуальные черты приязни и неприязни. Кстати, семейная жизнь многих старых персонажей стала невыносимой рядом с "неподходящими", по новым условиям игры, персонажами. Правда, не все так критично — просто взаимоотношениям симов и особенно микроклимату сим-семьи придется уделять гораздо больше времени, чем раньше.

А если сим балдеет от вампиров, закажите у предсказательницы самое дорогое гадание на суженого-ряженого, и через некоторое время на свидание пожалует мечта вампиромана — настоящие граф или графиня.

First 50 Dates

Отношения симов — вот что лежит в центре внимания этого аддона. Страсти, желания, страхи — все, что днем старательно прячется в самый дальний угол сознания, ночью расцветает махровым цветом. Раздражает сосед, надоел мальчишка-почтальон или какой-то тип мешает развлекаться? Скажите ему все, что о нем думаете, а дальше по рецепту известного российского политика — облейте жидкостью, толкните и, наконец, избейте. Разборки между супругами тоже вернулись на свое законное место, и мир симов перестал быть рафинированным кукольным домиком. Только путь fightclub'a ни к чему хорошему не приведет — с нашим симом перестанут общаться, возле дома никогда не будет свежих газет (их крадут!), мусорные бачки станут валяться перевернутыми, а у входной двери вполне можно обнаружить догорающие ботинки обиженного соседа.

Так что не стоит портить отношения с ближними. Наоборот, старайтесь зарабатывать очки влияния и уговаривайте родных и друзей сделать что-нибудь полезное и приятное для всех.

Холостые и женатые симы наконец-то получили вполне реалистичную модель строительства романтических отношений. Свидание — это фактически мини-игра, с уникальными призами за "свидание мечты" и хулиганистыми выходками обиженных пассий. После приглашения на свидание и начинается мини-игра. Небольшой термометр показывает степень удовлетворенности партнера этой встречей (начинаем с ok и двигаемся в сторону повышения до идеального "свидания мечты", иначе свидание прекращается). Рядом изображены желания и страхи приглашенного, а мы должны, подсматривая, угадывать предпочтения и за две минуты произвести хорошее впечатление. Удачно пошутили, поговорили на общую тему, и нашей пассии это понравилось — добавляется еще две минуты. Сделали подарок, угостили обедом или потанцевали, и все ваши предложения оказались удачными — добро пожаловать на следующий уровень. Свидания с новыми персонажами заканчиваются, как правило, дружескими объятиями. Если же свидание проходит между влюбленными или испытывающими обоюдную симпатию симами, то симов ждет новое чувство — страсть. На портрете появляется от одной до трех значков-молний, равными уровню вспыхнувшей страсти. В такой ситуации отказаться от сексуальных забав симам будет очень даже тяжело, да и зачем отказываться-то?! Тем более что добавилось еще два популярных в реальной жизни мест для сексуальных игр: машина и кабинка моментального фото.

Поведение симов стало более логичным, осмысленным и наполненным добрым десятком мелочей, которые совершают люди в реальном мире. Взять хотя бы рестораны: сначала мы общаемся с метрдотелем, потом выбираем блюдо и потягиваем что-то из своего стаканчика, пока нам несут заказ. За столом мы можем произнести тост, побросаться едой, романтично покормить друг друга или послать воздушный поцелуй соседке.

Ди-джеи пританцовывают, причем корчат при этом такие рожи, что смотришь на их ужимки и забываешь про собственного сима. Медленный танец в исполнении парочек симов очарователен, а горячие руки парней так и тянутся ухватить партнершу пониже талии. "Шумные" танцы и разнообразные движения симов превращают дискотеку в феерическое действие, и это уже не похоже на сборище закомплексованных подростков. Горячая ссора за соседним столиком вполне может испортить вам незабываемый вечер, а драка друзей — разбудить ребенка в соседней комнате.

На перца, подъехавшего на крутой спортивной тачке к дискотеке, естественно, обратит внимание больше людей, чем на паренька, приковылявшего на видавшем виды хетчбэке. Ну, и конечно, изумление вызовет примерный семьянин и менеджер средней руки, который случайно не туда повернул на своем пикапе или минивэне. Одинаково практичные для успешной поездки на работу машины дают совсем разные бонусы при знакомстве с новой девушкой.

Expansion Pack 1 Vs Expansion Pack 2

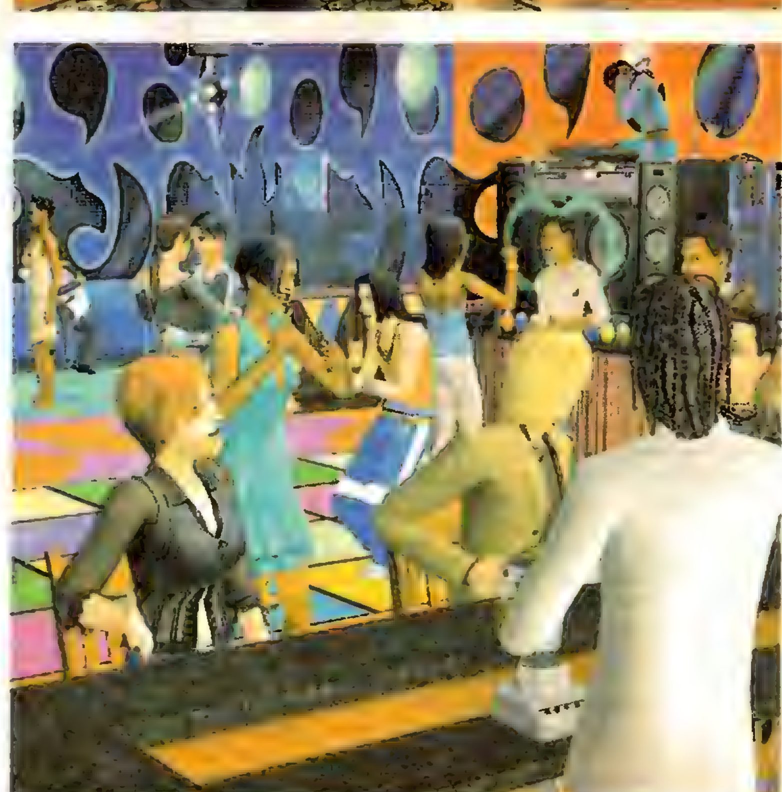
Нет, это не новые условия жизни в колледже: здешние вечеринки в неоновых лучах новой светотехники и под музыкальные миксы профессиональных ди-джеев намного круче студенческих. Здесь не так много новых персонажей, но личная жизнь стала интересней. Дома Симы сидеть не желают и с огромным удовольствием бродят по барам, ресторанам, клубам и дискотекам, не желая возвращаться в постоянное место обитания. Два новых стиля музыки — ультрамодный трансгрув звучит практически на каждом углу в барах и дискотеках, а ретро встречается, преимущественно, в ресторанах и парках.

Точно так же, как в University создавались тайные общества, наши подопечные могут открыть свой частный клуб. И на вечеринку пригласить всех членов клуба гораздо удобнее — достаточно звонка одному из них, и все остальные явятся к назначенному времени.

Отучившись в колледже и получив заветные дипломы, симы таки ушли во взрослую жизнь. А что может быть привлекательнее для молодой поросли, чем весь ассортимент взрослых развлечений?! Оторвитесь по полной программе здесь и сейчас, ведь следующее дополнение к Sims 2 — Open for Business заставит нас изрядно попотеть, зарабатывая на хлеб насущный нелегким трудом частного предпринимателя.









Вслед за симо-студентами, школьники получили право на труд и зарабатывают первые деньги в качестве младшего лаборанта, разносчика газет или потихоньку начинают подворовывать.

Каждый сим обладает теперь собственным инвентарем, куда помещаются релаксанты, любовные записки, фотографии. Успехи на работе и гармоничное развитие личности поощряется правом на покупку уникальных предметов — от полосы препятствий до компьютера-психоаналитика. Электронный психоаналитик способен изменить характер нашего персонажа: повлиять не только на жизненную цель нашего сима, но и на стремление. Стремлений, как вы помните, в Sims 2 было 5 — к деньгам, популярности, семье, романтике, знаниям, а стало на два больше — к наслаждению и жареному сыру.

Новое стремление (к наслаждениям) капризно и изменчиво — сим делает только то, что нравится ему в данный момент, через несколько минут он может кардинально поменять свои взгляды и с этим ничего не поделаешь. Последнее стремление (к жареному сыру) появляется, только если сим обратился к электронному врачу в плохом настроении. Такой сим просто обожает говорить о жареном сыре, готовить и есть бутерброды с ним.

Электронный психоаналитик также способен изменить черты привлекательности и неприязни окружающих симов. То есть симы с определенными физиологическими характеристиками (приятный запах, борода, светлые или темные волосы, атлетическое строение тела, вампиризм) будут больше или меньше нравится нашему подопечному, а личные отношения развиваться или угасать.

Trouble on/off

Проблемы, куда уж без них. В "ночи" тормоза те же, что и в предыдущем дополнении: при сборе большого количества народа и нагромождении игровых объектов игра замедляется. Небольшое ускорение производительности заметно после удаления Sims 2: University и отключения высоких режимов графики. Встречаются и игровые баги — в ресторане сим запросто может пойти вымыть свою тарелку и помочь уборщику в чистке туалетов. Причем это не стремление к чистоте, так что следите за тем, чтобы сим не занимался лишней работой — ночная жизнь требует всех сил.

Честная игра или подбор новых кодов — именно с такой дилеммой в новом дополнении столкнутся читеры. Старые читы не работают, впрочем, ранее накопленные праведным-неправедным путем денежки с удовольствием перейдут вместе со своими обладателями в новый expansion pack.

Оценка игры: 9.
Оценка аддона:

5 6 7 8 9 10

Резюме: целый пласт социальной жизни в Sims 2: University со схематичным отражением молодежных субкультур, на первый взгляд, кажется более цельным и интересным для игроков, чем Sims 2: Nightlife. Яркость ночных огней и новая структура взаимоотношений "вытягивают" игрока из дома не хуже романтики студенческих лет, а в финансах любителей Sims все равно предусмотрена покупка очередного дополнения раз в полгода.

Kate & Denis (Kreivuez)

ОБЗОР

Блицкриг II

Начало на стр. 17

Что ж, это вкратце о самом движке. Но не все же петь дифирамбы только ему, пора и на собственно игру посмотреть. Итак, что предлагается нашему вниманию? Играть можно в кампанию, отдельные миссии (в перспективе), специально созданные кампании и задания. К сожалению, со всеми компонентами (кроме кампании) в "Блицкриг II" катастрофически плохо. Придется довольствоваться миссиями, созданными разработчиками, для одной из трех сторон.

Всего кампаний три, по одной за США, Германию и СССР. Начинают все в разных стартовых условиях. Если Германия атакует (во Франции и Северной Африке), то Соединенным Штатам и СССР приходится ожесточенно обороняться (от Японии и Германии соответственно), вгрызаясь в каждый клочок земли буквально зубами. Впрочем, делать скоропалительных выводов не надо, каждая кампания состоит из нескольких глав, и ситуация еще кардинальным образом изменится. И уже Германии придется понять, что это такое, стоять в обороне. А советские и американские войска встанут на путь побед и отправятся наперегонки покорять главную горную вершину нацистской империи — Берлин.

К каждой главе всех трех кампаний прилагается небольшой видеоролик, составленный из кадров кинохроники и сопровождаемый комментариями. Сами главы включают несколько миссий. В принципе, можно попытаться идти кратчайшим путем, выполняя лишь задания, дающие право придти на решающую схватку главы. Но ведь тогда пропадет драгоценная экспа (более известная как опыт), накопление которой могло бы подготовить ваши юниты к ней. К тому же, за все задания полагается определенного характера награда, в том числе в виде улучшения старых юнитов или приобретения новых (в зависимости от сложности поручения), а ведь гораздо сподручнее идти в решающие битвы на новейших танках, чем на развалинах времен чуть ли не Наполеоновских войн.

Задания вам будут встречаться самые разнообразные. Простейшие из них заключаются в следующем: "взять пункт Х" или "удержать пункт Х". Но ими и только ими арсенал не исчерпывается. Мы займемся секретными миссиями (со скрытным проникновением на территорию, занятую противником ночью, которая, кстати, отображается движком очень даже прилично). Будем наперегонки пытаться взять железнодорожную станцию. Попытаемся расстрелять как можно больше десантных кораблей береговой артиллерией, а потом не дать врагу захватить важную точку на карте. Порой надо будет кого-нибудь сопроводить в безопасное место (и если вы думаете, что по дороге вас будут угощать пряниками и пирожками, то идите играть в что-нибудь вроде The Sims). Бывает, что время играет определяющую роль: чуток промедлили — и враги, постоянно получая подкрепления, просто задавят вас не числом, а умением. Сами задания проработаны неплохо, пожалуй, основным фактором, подтверждающим это, является отсутствие случайных миссий — все они созданы заранее, многократно проверены и оттестированы. Конечно, попадаются некоторые "ляпы", и иногда можно удивить соперника неожиданным ходом. К примеру, сохранить часть своих войск в тактическом резерве, а потом ввести их в бой для исправления ситуации в свою пользу. Но это уже относится к умениям вас как командира распорядиться имеющимися ресурсами.

"Блицкриг II" принес в геймплей новую концепцию — так называемые "подкрепления". В каждой миссии игрок может вызвать эти подкрепления фиксированное количество раз (на финальную миссию главы добавляются и неиспользованные в предыдущих заданиях главы резервы). К подкреплениям относится абсолютно все — от танковых подразделений до авиации и пехоты. Собственно говоря, именно на них базируется сам смысл игры. Что лучше — вызвать дополнительный танковый взвод или же попытаться обойтись без него? Стоит ли запрашивать авиационную поддержку или пройти миссию "на земле"? Решать именно вам. Но я настоятельно рекомендую беречь силы практически всегда до последней миссии главы. Обычно решающие задания достаточно сложны, и там вам понадобится все, что только можно собрать "по сусекам".

Впрочем, если бы подкрепления были нужны только для помощи в выполнении заданий, о них бы даже не стоило упоминать, на деле все гораздо сложнее. Потому как "прокачивать" каждый отдельный танк нельзя, вместо него опыт получают все типы подразделений, имеющиеся у вас в "запасниках" — однако те подразделения, у которых нет командиров, никакого опыта не получат, даже если вы ими "вырежете" всю карту. Вот и приходится серьезно задумываться над назначением подчиненных на руководящие должности.

Да, отряд без командира это так, баловство одно — именно он накапливает опыт и благодаря ему юнит получит новые способности. Скажем, танк под руководством товарища с наивысшим уровнем командования может стрелять на ходу (в то время как "зеленому" лейтенанту подобная способность недоступна). Бомбардировщик станет метать бомбы более прицельно и научится ловко уклоняться от огня зенитной артиллерии. А элитная пехота будет маскироваться с необычайной эффективностью. Короче говоря, элитарные войска (какими ваши подопечные, вне всякого сомнения, станут к концу каждой из кампаний) дерутся просто "как звери", разгоняя "салажат" если не одним пинком, то двумя.

Командиры собирают опыт за уничтоженных врагов. Но есть ведь еще и награды за миссии. Практически всегда нам дадут доступ к подразделению нового типа (изначально в кампании у вас редко бывает больше трех типов отрядов) или улучшат старое подразделение, дав ему новые типы оружия или техники. То есть, начав с легких танков и пехоты, мы постепенно добавим к ним и танки других типов, и артиллерию (в том числе зенитную), и авиацию, и прочая и прочая.

Нельзя не признать, что подобный подход имеет право на жизнь. Если ранее только танки и артиллерия улучшались от миссии к миссии, то теперь все, кто участвует в войне, будут совершенствовать свое боевое мастерство. Кстати, позволю себе отвлечься и дать маленькую рекомендацию — всегда старайтесь набрать на каждой миссии как можно больше опыта, прежде чем ее завершить. Ну а в финальной миссии каждой главы тратьте все возможности для вызова подкреплений к концу миссии. И тогда дальше вам точно будет легче.

Конечно же, вам, как командиру всех отрядов и ведущему военачальнику предстоит пройти через ливень наград и звездочек на погоны. За достижения игрок тоже получает опыт и после накопления определенного его количества производится в новое звание. Плюс к тому, нам выдают медали и ордена за выдающиеся свершения. Не то, чтобы от них была польза, но как приятно смотреть на свой наградной лист и заниматься нарциссизмом :).

Искусственный интеллект достаточно неплох, но все еще не идеален. Порой компьютер предпочитает брать числом, а не умением, что не может порадовать любителей серьезного сопротивления. Жаль, что в этом компоненте все еще видны недоработки...

К сожалению, и историчность страдает слишком часто. К кампаниям претензий нет, но вот с юнитами разработчики явно намудрили. Взять хотя бы интересный факт — советские танки "Т-60" и "БТ-7" абсолютно идентичны. Или посмотрите на распределение брони у разнообразных моделей — частенько оно настолько не соответствует реальности, что диву даешься. Опять же, в немецкой армии почему-то напрочь отсутствуют модели танков чешского производства, игравших значимую роль в кампании во Франции. А при обороне под Москвой советским войскам приходится отражать атаки едва ли не большего количества танков Pz-III E, чем произвела германская промышленность за всю историю. Подобных примеров можно найти массу, создается впечатление, будто разработчики слишком торопились и не успели исправить все ошибки. Впрочем, играть все равно интересно, несмотря ни на что.

Кстати, энциклопедия тоже подкачала. Отнюдь не на все виды техники и образцы оружия приводится достаточно подробное описание, дающее нормальное представление о них. Будем надеяться, что ситуацию исправят патчем или каким-нибудь дополнением, все же читать исторические данные интересно и познавательно.

Конечно же, это отнюдь не все, что хотелось бы поведать об игре. Стоило бы рассказать и о возможностях подразделений, о специфике набора ими опыта, дать пару-тройку советов. Но для обзора, пожалуй, уже достаточно, так что будем потихоньку закругляться, переходя к выводам.

А они, на мой взгляд, однозначны. "Блицкриг II" — очень хорошая RTS на тему Второй мировой войны. Она может понравиться многим игрокам, даже тем, кто не особо любит стратегии аналогичного типа. Три кампании, несколько глав в каждой из них, широчайшие возможности для создания модификаций — все это выводит игру в лидеры среди аналогичных проектов, перебивая, пожалуй, даже заслуги первой части. Хотя ряд ошибок и недоработок несколько портит общее впечатление. Ладно, хватит об игре, ведь мне пора идти добивать немцев, а то что-то они совсем в советской кампании распоясались, никакой жизни нет...



5 6 7 8 9 10

Резюме: Очередной проект "Нивала" удался. И пусть это не стратегия для хардкорных геймеров, зато уж все остальные насладятся ей сполна, невзирая на недочеты. Рекомендации лучших пехото- и танководов...

Morgul Angmarsky

Лицензионный диск для обзора предоставлен компанией "Видеохит"

КИНО

Final Fantasy VII: Advent Children

Жанр: *полуфантастичекий, полуфэнтезийный боевик*
Режиссер: *Тетсуя Номура*
Производство: *Square Enix*
Продолжительность: *101 мин*

Поклонники торжествуют и выстраиваются в очереди около кинотеатров, чтобы, наконец, увидеть продолжение Final Fantasy VII (FF7) — Advent Children. Эту игру считают лучшей в серии Final Fantasy в первую очередь благодаря сюжету: необычному, эмоциональному, волшебному. Множество запоминающихся героев, интересная вселенная и трехмерная графика (и это в RPG 1997 года!) многих заманили в свои сети. Пересказывать ее смысла не имеет: если кратко, то получится бред несусветный, если подробно, то и газеты не хватит. А интересующимся советую прочесть объемную историю FF7 по нижеследующему адресу: http://www.shinra.ru/ff7history.htm.

Создатели этой сверхпопулярной консольной JRPG — компания Square Enix — хорошо известны качеством видеороликов в своих проектах. В конце концов, ребята решили, что им сам черт не брат, и кинулись ваять компьютерный фильм собственного производства, чтобы подвести итог истории FF7 да и денежку заработать еще разок на имени своего "ребеночка". Результат закономерен. "Кто? Чего? Какого? Зачем? Почему? Куда?! Э-э-э... Ну что за...!!!" — примерно такие мысли бродят в голове случайного человека, на глазах у которого герои обсуждают странные материи, плачутся по прошлым ошибкам и вспоминают старые заслуги. Хоть Square Enix и попыталась пересказать FF7 в дежурной пятиминутке, но получилось то, о чем я предупреждал: бред несусветный. Точно так же людям неподготовленным придется свыкнуться с мыслью о том, что герои в Advent Children летают, как бабочки, и прыгают, как кузнечики. Что они могут получить удар бронированной перчаткой по лицу, в полете посшибать бетонные колонны, свалиться на землю, резко вскочить, вытереть маленькую капельку крови, образовавшуюся в уголке рта, и уважительно усмехнуться. Что монстра, размером с доброго Годзилу, можно запинать до смерти мечами. Что, осыпая друг друга градом ударов и поливая огнем из свинца, они обязательно беседуют, шутят и комментируют свои действия. Что тяга японцев к гигантомании заставила худощавых персонажей таскать с собой здоровущие клинки невообразимых форм. Они без устали машутся, высекают искры, картинно замирают и как блохи скачут по древним руинам. Демонстрируя невероятную координацию, они не способны нанести противнику даже царапины, с легкостью отбивают летящие в них многотонные махины и крутят фиги Ньютону вместе с его физикой, выписывая невероятные кренделя на мотоциклах... Вас тошнит от подобной показухи? Тогда этот мультфильм не для вас, и все, что вы увидите — это отличного качества графику (особенно удались создателям волосы и глаза) и странный сюжетец, который тут выполняет роль смазки между боями.

Зато поклонники возрадуются. Они снова увидят своих героев, но на этот раз в совершенно ином, прошедшем обработку сквозь мощнейшие компьютеры, обличии. Некоторые из них мелькнут в кадре всего пару раз, но создатели не забыли даже про веселого говорливого кота Кайта вместе с хищным зверем Ред XIII, вгоняющих неподготовленного человека в депрессию своим мультяшным внешним видом. Тем не менее, готовьтесь к встрече с загадочным Винсентом и девочкой-ниндзей Юффи (секретные персонажи FF7 — немногие их открывали), а также старыми знакомыми Сидом, Тифой, Барретом и даже с почившей Айрис. Само собой, главным героем здесь выступает Клауд, да и Сефирот — его неизменный противник — эффектно махнет седой гривой в кадре. Самое приятное, что узнать всю эту гвардию будет элементарно, даже несмотря на голодное на полигоны прошлое.









Сюжет Advent Children звезд с неба не хватает, предсказуем и очень краток — все его перипетии можно с легкостью уложить в пару предложений. Зато Square Enix не поленилась и засунула в фильм множество пасхальных яиц, которые не раз вызовут улыбку у человека, знакомого с предметом (к примеру, внимательно прислушайтесь к мелодии после победы Тифы над парнем из банды Кадаж в разрушенной церкви).

В результате мы получили фильм, который предназначен только для обширной армии поклонников — как-никак и продолжение истории, и революционная графика, и объяснять странное поведение персонажей им необязательно. Остальные товарищи строят круглые глазки, быть может, восхищенно приоткрывают рот во время боев, но уловить все тонкости просто не способны. Самое обидное, что наверстать упущенное для них сейчас очень сложно. FF7 таки имеет в своем запасе 40 часов прохождения и чудовищно устаревшую графику — не каждый выдержит эти "муки" для того, чтобы понять до конца какой-то там, пусть и потрясающе красивый, компьютерный фильм.

Lockust

Диск предоставлен интернет-магазином "МедиаКрафт" www.mediacraft.shop.by

Остров

Название в оригинале: *The Island*
Жанр: *фантастический боевик*
Режиссер: *Майкл Бэй*
В ролях: *Эван МакГрегор, Скарлетт Йохансен*
Копия: *DVD*
Озвучка: *синхронный русский*
Продолжительность: *125 минут*

Что вы будете делать, когда узнаете, что вся ваша жизнь ложь, сплошной обман? Конечно же, попытаетесь вырваться за пределы клетки. Но на этот раз это не шоу Трумэна, а намного ужаснее и смертельнее.



Историей доказано: все утопические системы, где все равны, одинаковы, рано или поздно идут под снос. Ваша жизнь скучна и обыденна, как будни хомячка или морской свинки, и вы даже не живете, а существуете, проблема в том, что иной жизни вы не знаете, а, значит, и не прилагаете усилий вырваться из клетки...

Несколько тысяч одинаково одевающихся и проводящих существование людей живут годами в закрытом комплексе, даже не совершая попыток попасть наружу, жизнь их сера, однотипна и предсказуема. Спрашиваете, а с какой стати вы сидите в этом комплексе, выберетесь, погуляйте по травке, попейте коктейли, в Интернете посидите... Щас, ведь, по словам руководства объекта, снаружи пару лет назад произошла глобальная экологическая катастрофа, превратившая зелененькую планету в красную пустыню. Но к великому счастью, на Земле осталось одно незагрязненное место, Рай, одним словом. И каждый постепенно может отправиться туда.

Однако любая ложь когда-нибудь раскрывается. Благодаря, конечно, любопытству, ведь что еще движет человека к открытиям. Однако не всегда такие открытия безвредны и милы к их открывателям, порой они кардинально меняют и наши взгляды и нашу жизнь, заставляя бороться и даже выживать...

Очень любопытный, ищущий во всем скрытый подвох, герой узнает правду и решается на срочный побег, захватив с собой свою подругу.

Очередной фильм такого маститого режиссера (а ведь он — создатель действительно настоящих блокбастеров "Армагеддон" и "Перл Харбор") наполнен увлекающим драйвом, заставляющим не отрывать глаз от экрана, желая знать, что же будет дальше, великолепным музыкальным сопровождением, позволяющим полностью прочувствовать фильм, и конечно искренней радостью, похожей на хорошее вино — та же слабая горечь на дне.

Берлинский Gosha

Земля мертвых

Название в оригинале: *Land of the Dead*
Жанр: *ужасы /триллер*
Режиссер: *Джордж Ромеро*
В ролях: *Азия Ардженто, Саймон Бэйкер, Денис Хоппер, Джон Легуизамо*
Копия: *оцифрованная экранка*
Озвучка: *синхронный русский*
Продолжительность: *93 мин*

"Земля мертвых" — это классический фильм ужасов об оживших мертвецах. Здесь нет загадок "Звонка", психологизма "Кинопробы", ничего восточного. Здесь отсутствуют драматичность Стивена Кинга и крайность Бентли Литтла. Фильм о вымирающем человечестве. Да, да, о тех остатках цивилизации, что пытаются избежать неизбежного.

Никто не знает, как такое случилось, но мертвецы ожили и прекрасно стали порождать себе подобных, таких же уродливых зомби, чей единственный инстинкт — пожирать. Люди постепенно вымирают, возводят стены, отгораживаются от мира, который медленно, но верно отходит новой расе под именем "зомби".

История главных героев, правда, незаурядная. Все держится на охотниках за мертвецами и их эволюционирующих жертвах, которые пытаются с интеллектом на уровне доисторического динозавра штурмовать одно из последних человеческих убежищ.

В общем, эта работа — очередной классический рассказ о выживании среди мертвецов. Прекрасно дополняет уже созданную множеством кинорежиссеров коллекцию на эту тему.

Берлинский Gosha

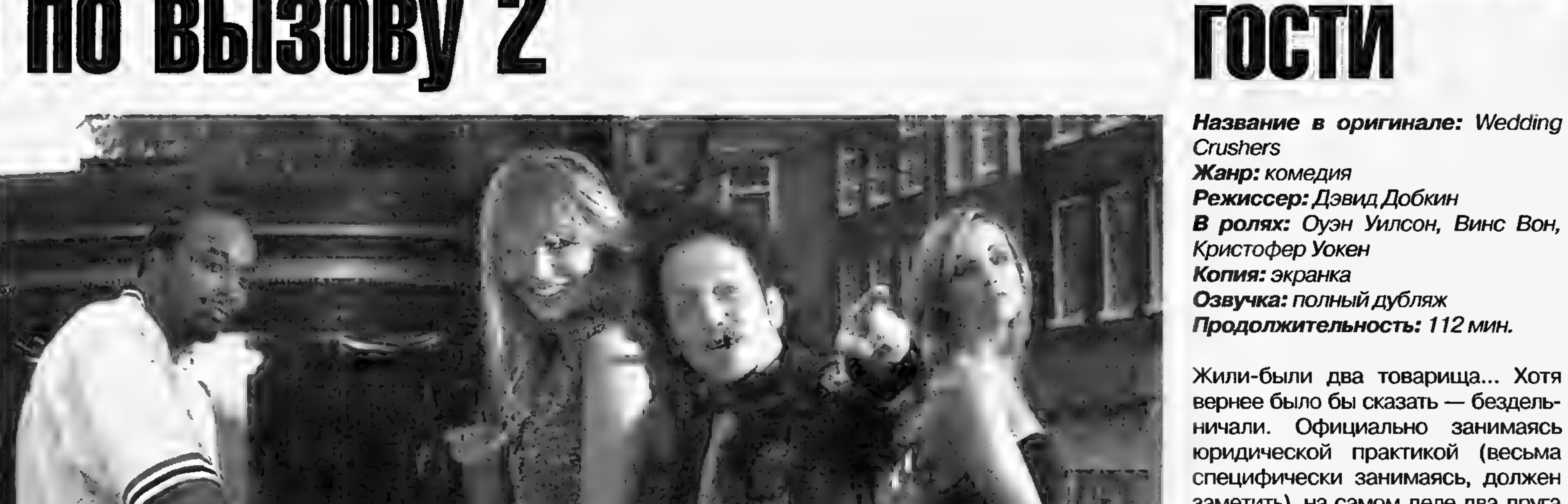




КИНО

Мужчина по вызову 2

Название в оригинале: *Deuce Bigalow: European Gigolo*
Жанр: *комедия*
Режиссер: *Майк Байгелоу*
В ролях: *Роб Шнайдер, Эдди Гриффин, Одед Фер*
Сценарий: *Роб Шнайдер, Дэвид Гаррет, Джейсон Уорд*
Копия: *экранка*
Озвучка: *синхронный дублированный перевод*
Продолжительность: *1 ч 17 мин.*





Что делать, если твою одноногую любимую во время медового месяца в Мексике сгрызла акула, и от нее остался только протез?

Что делать, когда детишки по старой памяти дразнят тебя проститутом, хотя на суде прилюдно было доказано, что ни с одной из клиенток ты не занимался проституцией?

Что делать, когда маленькие бестии пускают в ход твое изобретение для рыбок, и в результате тебя ищет полиция? Правильно, сматываться надо, и чем дальше — тем лучше!

А куда уж дальше от тех самых Соединенных Штатов, как не в Амстердам, к лучшему другу-нигеру, по совместительству сутенеру европейских Жигало?



Итак, сюжет "Мужчины по вызову 2" продолжается прямо на том месте, на котором его застал конец предыдущей ленты. И, надо отдать должное, киностудия, не стала опускаться до низости создавать клон понравившейся публике первой части — перед нами абсолютно самостоятельная полудетективная история с шутками в духе "Тупой и еще тупее".

Славный малый Дьюс Биголо в Амстердаме, и обстановочка там, сразу ясно, не намного лучше, чем на родине. Какой-то бешеный убивает господ проститутов одного за одним, прикрываясь при этом леопардовым плащиком и оставляя на жертвах губную помаду. И, естественно, в городе, где можно почти все, Дьюс сразу же попадает в передрягу.

Результат расследования просто ошеломляет, количество шуток в минуту близко к предельному, и настроение неизменно подымается. Хотите знать, чем все закончилось? А может, с самого утра у вас не было времени передохнуть и как следует посмеяться?

Тогда посмотрите нравоучительную и уморительную историю дяди Дьюса...

Freedom

Незваные гости

Название в оригинале: *Wedding Crushers*
Жанр: *комедия*
Режиссер: *Дэвид Добкин*
В ролях: *Оуэн Уилсон, Винс Вон, Кристофер Уокен*
Копия: *экранка*
Озвучка: *полный дубляж*
Продолжительность: *112 мин.*

Жили-были два товарища... Хотя вернее было бы сказать — бездельничали. Официально занимаясь юридической практикой (весьма специфически занимаясь, должен заметить), на самом деле два друга (Уилсон, Вон) проматывают жизнь в бесконечных вечеринках и гулянках. Цель каждого нового "забега" — охмурить наиболее привлекательную девушку (по возможности — нескольких), местом же для начала очередного грехопадения приятели не долго думая выбирают... свадьбы. Заявляясь на торжество под видом троюродных родственников приятеля двоюродного брата жениха (или что-нибудь не менее забавное), они быстро втираются в доверие гостям, затем — становятся центром внимания всех женщин, после — танцы с непременным распитием спиртных напитков и отработанным за годы беспутства стандартным обольщением, и в итоге — ночь, проведенная в квартире у какой-нибудь пассиводнодневки. Выходные прожиты,



впереди — рабочая неделя, а на следующий уик-энд их ждут новые свадьба, танцы и женщины... Однако, как веревочке не виться, а конец где-то должен быть. Все очень круто меняется, когда друзья попадают на элитное торжество власть придержащих, где знакомятся с двумя весьма необычными девушками. Один — сразу же влюбляется, второй — совершает не менее глупый поступок по отношению к объекту своей страсти. В результате — оба надолго погружаются в хитросплетение лжи, забавных происшествий и родственных отношений с семейкой двух сестриц. Удастся ли им выпутаться из сложившейся ситуации? Найдут ли они свое счастье? Смотрите сами.

Фильм очень тепло приняли в американском прокате. Находясь многие недели в первых строчках хит-парадов, он собрал отличную кассу и значительно перекрыл расходы на свое производство. Но... признаться честно, провалившийся в этом же прокате "Остров" четко показывает одно: доверять вкусу американского сообщества стоит не всегда. Фильм получился весьма ровным, местами — забавным, местами — не очень, но назвать его эталоном хорошего вкуса или гомерически смешным, увы, нельзя. Ложкой дегтя послужили многочисленные жанровые клише, плюс излишняя продолжительность, из-за чего к концу просмотра немного "устаешь". Но не будем умалять и его достоинства — в компании "Незваных гостей" можно неплохо провести промозглый осенний вечер, тем более что режиссеру отлично удалось передать жаркую, разгульную атмосферу многочисленных свадеб. А вот семейным кино "Гостей" не назовешь — маленькие зрители фильм поймут навряд ли.

Highcoaster

Перевозчик 2

Название в оригинале: *The Transporter 2*
Жанр: *боевик*
Режиссер: *Луи Летерньe*
В ролях: *Джейсон Стэтхем, Алессандро Гассман, Амбэр Валетта, Катэ Наута*
Копия: *экранка*
Озвучка: *синхронный дублированный перевод.*
Продолжительность: *1 ч 26 мин.*

Неутомимый Люк Бессон продолжает радовать нас своими новыми кинотворениями. Правда, в случае "Перевозчика" — всего лишь в качестве продюсера. Посмотрим, куда повернет тропа сценария "по-Бессоновски" в этот раз.

Вы не поверите, но перевозчик (Дж. Стэтхем) взял наконец тайм-аут, решив отдохнуть от своего смертельно опасного ремесла. Правда, в отличие от нормальных людей, привыкших отдыхать на море, нашему герою полный покой противопоказан — поэтому он нанимается в семью известного политика в качестве зам. шофера (а по совместительству — и няньки сына этого самого политика). Так и прокатал бы он туда-сюда мальчишку целый месяц, не задумай местные bad boys коварное похищение. Избрав целью отца мальчишки, они решаются на похищение ребенка, дабы потребовать выкуп. Спланировано все было профессионально — от и до. Просчитались бандиты только в одном: не учли "фактор шофера". Стоит ли говорить, что перевозчику придется в очередной раз прервать каникулы и взяться за свое привычное дело?

Следует отметить, что темой классического киднеппинга режиссер не ограничился — постепенно зрителю откроется подоплека глобального заговора с участием крупных политических фигур и угрозой применения опасного бактериологического оружия. На первый взгляд — весьма интригующе, концепция описываемых событий претендует на известную степень оригинальности. А вот реализация... Если закрыть глаза на то, что фильм всеми силами пытаются выдать зрителю за серьезное кино — удовольствие получить очень даже можно, тем более что фильм предусмотрительно не "перетянули" по времени. Почти все время просмотра Перевозчик будет демонстрировать лихое (действительно) вождение, безумные (в смысле физики) каскадерские трюки и недурные навыки рукопашного боя. Масса погонь, драк и перестрелок, плюс несколько интересных спецэффектов делают фильм неплохим кандидатом на роль "посмотрел и забыл". Потому что стоит поискать придирки — и вы найдете в фильме массу эпизодов из разряда "такого не может быть, потому что не может быть в принципе". Одна только идея спрятать все полтора литра фигурирующего в сценарии антидота в человеческом теле "дорогого стоит", и решительно непонятно, как человек после подобного "вливания" неизвестно какой химии проявляет чудеса боевых искусств, и вообще — весьма неплохо себя чувствует. Подобных моментов действительно хватает. А вот в чем фильму не откажешь — так это в зрелищности. Поэтому стоит ли тратить 1 ч. 20 мин. на просмотр продолжения — решать исключительно вам.

Highcoaster





НЕДОРОГО И СЕРДИТО

Выбираем игровой компьютер

Окончание. Начало в ВР №8-9`2005

Ну что, основные устройства из состава ПК мы рассмотрели. Теперь вкратце пробежимся по дополнительным компонентам, которые не являются столь обязательными, как вышеперечисленные, но могут сделать работу с ПК гораздо приятнее и продуктивнее, а также расширить его функциональность.

Адд-он

Модем — говорят, нынешний компьютер без доступа в Интернет (и/или без подключения к локальной сети) мертв. В некоторой степени, так оно и есть. Для "оживления" ПК используется модем (сокращение от "МОдулятор-ДЕМодулятор") — устройство, преобразующее цифровую информацию в аналоговый сигнал, пригодный для передачи по телефонной линии, и выполняющее обратное преобразование. Если раньше были распространены исключительно "обычные" модемы (скорость до 56,6 Кбит/с), то теперь набирает обороты применение специализированных ADSL-модемов и им подобных, позволяющих передавать информацию по телефонной линии с гораздо более высокой скоростью (до 6 Мбит/с). При этом используется полоса высоких частот, благодаря чему работающий ADSL-модем с соблюдением некоторых мер не мешает обычному телефону/модему. Однако далеко не каждая линия подходит для установки ADSL-модема — но если провайдер установил соответствующее оборудование на вашей АТС и нет мешающих факторов (спаренный телефон, охранная сигнализация), можете смело покупать такой модем и подключаться к Интернету. В остальных случаях придется довольствоваться обычным модемом и прямым коннектом по телефонной линии. В случае если у вас более-менее качественная линия, сгодится практически любой внутренний модем; я всем рекомендую Genius GM56PCI-L на чипсете Lucent 1646 — дешево и сердито. Если линия проблемная, имеет смысл купить солидный внешний модем (это не значит "дорогой", типа Zyxel серии Omni), или б/у — аппараты вроде Zyxel U336E "держат" коннект покруче вписвшегося в ногу бультерьера.

Сетевая карта — для подключения к домашним сетям пригодится сие нехитрое устройство (если, конечно, оно не встроено в вашу материнскую плату). Если у вас нет каких-то особых требований, то подойдет любая самая простая карточка (Acorp, Realtek...). Все они, как правило, предназначены для сетей на витой паре (UTP/STP), работающих на скорости до 100 Мбит/с (100baseT) — таких сетей ныне подавляющее большинство. "Брэндовые" сетевые карты (Intel, 3Com) более качественны и стоят чуть дороже, но разница навряд ли будет заметна и критична для домашнего пользователя.

Джойстик/геймпад/руль — сложно давать какие-либо общие рекомендации по выбору этих устройств. В данном случае нужно руководствоваться собственными ощущениями, перед покупкой обязательно опробывая устройство в деле. Ну и, конечно, обзоры изучать, мнения на форумах — хотя информации по устройствам такого типа традиционно мало. Главные игроки на рынке таких устройств — Logitech, Genius и Thrustmaster.

Флэш-драйв — устройство, представляющее собой залитые в пластик (или другой материал) микросхемы памяти с USB-контроллером; грубо говоря — быстрая "дискета" сколь угодно большой емкости (до 1 Гб и более), подключающаяся к любому компьютеру с USB-интерфейсом. В последнее время они активно теснят дискеты, небольшие внешние винчестеры и перезаписываемые оптические носители на поприще переноса данных между компьютерами. Различия, как правило, кроются исключительно в дизайне; в некоторых случаях заметно отличается и скорость, хотя это скорее исключение, чем правило — при работе по USB 2.0 стандартная скорость чтения составляет 5-7 Мбайт/с.

ТВ-тюнер — если вы жить не можете без любимых сериалов, новостей по ОНТ, передач Discovery, то вам пригодится небольшое устройство под названием ТВ-тюнер. Оно позволит смотреть передачи прямо на экране монитора (в окошке или на весь экран), управлять импровизированным ТВ (да и компьютером, при желании) с помощью пульта дистанционного управления, а также сравнительно недорого и качественно загонять видео в компьютер. Много полезной информации о выборе ТВ-тюнера можно почерпнуть на www.pctuner.ru. Лишь парочка важных ремарок: сейчас наиболее популярны тюнеры на чипсетах серии Philips SAA713x, а среди конкретных производителей можно порекомендовать AverMedia (Beholder из бюджетных).

Сканер — для оцифровки изображений (книг, фотографий, негативов) применяются сканеры. В домашних условиях используются, в основном, планшетные сканеры на базе CIS и CCD систем. Предпочтительнее выбирать сканер на базе CCD-систем — в отличие от CIS-сканеров, у первых выше глубина резкости и лучше цветопередача. За разрешением гнаться не имеет смысла (разве что вы всерьез планируете сканировать прозрачные материалы — слайды, негативы) — 600 DPI за глаза хватит для всех домашних нужд. Слайд-модуль в дешевых (до 150 у.е.) сканерах — скорее баловство, так как приемлемого качества вы с ним добиться не сможете. Если серьезно хотите сканировать негативы — готовьтесь раскошеливаться. Из производителей в первую очередь я бы рекомендовал обратить внимание на HP, Mustek и Epson.

Принтер — эти устройства выводят информацию с ПК на бумагу. Выбору принтера (как и всего остального, по идее) можно посвятить большую статью, но постараюсь быть краток. Итак, если вы собираетесь дома печатать много текстовых документов (или просто много печатать в ч/б), смело приобретайте лазерный принтер. Из недорогих устройств однозначно лидирует Samsung ML-1520, из более "стоящих" следует обратить внимание на продукцию HP. Если же вы печатаете от случая к случаю и не прочь дешево попечатать в цвете, ваш выбор — струйный принтер. Выбор его — дело, по большому счету, личных предпочтений. Lexmark/Canon можно легко перезаправлять, HP с Epson обеспечивают более высокое качество печати... В общем, выбор за вами — изучайте обзоры, благо их на просторах Сети множество. Если же вам требуется высокое качество фотопечати, рекомендую обратить пристальное внимание на HP Photosmart 7450 (из более дорогих и функциональных — 8453) или Epson Stylus Photo R200 (R300) — впрочем, пока расходные материалы для подобных устройств еще дороговаты.

Разгоним и переразгоним!

Что такое разгон? Разгон, или overclocking — это работа устройств в "экстремальных", по сравнению с номинальными, режимах. Зачастую производители намеренно сохраняют некий запас прочности для своих устройств — по различным соображениям, как технологическим (некоторые из кристаллов, успешно работающих на номинальной частоте, могут работать и на более высоких из-за особенностей тестирования и отбраковки), так и маркетинговым (некоторые процессоры сознательно маркируются производителем как более слабые).

Чем оборачивается разгон для пользователя? Увеличением производительности, иногда — заметным. Впрочем, разгон не способствует повышению стабильности системы, нередко является источником различных "фантомных" глюков, а также приводит к скорейшему износу компонентов из-за работы их в нестандартных режимах. Впрочем, при грамотном охлаждении и качественных комплектующих (при разгоне процессора, например, важно иметь хорошую материнскую плату и быструю память) разгон — способ бесплатно получить довольно серьезный (до 20% и выше) прирост производительности.

Обычно в системе разгоняется процессор (повышается его рабочая частота путем увеличения частоты системной шины) и видеокарта (поднимаются частоты работы GPU и памяти). В первом случае разгон обычно происходит посредством изменения соответствующих параметров BIOS, во втором — с использованием специальных программных утилит, наиболее популярной из которых является RivaTuner (http://www.nvworld.ru/). Если делать все с умом, предварительно изучив соответствующую документацию и набравшись знаний (это стоит делать в районе http://www.overclockers.ru), то риск для вашего железа будет минимальным, а вероятность успешного разгона — максимальной.

"Разгонять или не разгонять?" каждый решает для себя. Порой хочется выжать из железа все 100% и еще чуточку... Так что если вас не смущают потенциальные проблемы (которые могут и не возникнуть) — дерзайте!

Да, тема разгона обширна и многогранна — не обессудьте, что ему уделено так мало места в сей обзорной статье. В будущем я постараюсь более обстоятельно осветить этот вопрос на страницах "ВР".

Upgrade

Суть апгрейда, как, вы, думаю, знаете, в расширении функциональных возможностей компьютера и/или увеличении его производительности. Грубо говоря, если все сделано правильно, ваш комп будет работать быстро и/или сможет делать больше.

Перед началом столь важного процесса необходимо, во-первых, определиться с тем, что вас не устраивает сейчас, четко и внятно (лучше — на бумаге) сформулировав это. Например: "компакт-диски пишутся медленно и читаются тоже так себе; во время работы игр постоянно громыхает жесткий диск". Прочитав это, любой более-менее опытный компьютерщик вам посоветует, первым делом, проверить настройки контроллера, исправность жесткого диска. Если с ними все в порядке, то действительно остается лишь апгрейд: в данном случае стоит заменить оптический привод и добавить оперативной памяти. В любом случае, составление "списка проблем и требований" перед апгрейдом не помешает. При этом не важно, кто будет делать по нему выводы: вы сами, ваш опытный друг Вася или менеджер в компьютерной фирме.

Перед апгрейдом (особенно если он предполагает замену одной из частей компьютера и она не сможет работать вместе с новой, например — видеокарта) стоит задуматься и о том, куда девать старое железо. Разумеется, если вы не испытываете недостатка денежных средств, то на этот счет можно лениво пошуршать мозгами и после апгрейда — но все же. Обычно старое железо продается, дарится либо продолжает пылиться на полке ("авось пригодится"). Некоторые компании принимают старое железо в счет нового (правда, традиционно, цена на "неликвиды" — бросовая), еще можно договориться о продаже старого (дать объявление, пообщаться по этому поводу со знакомыми) еще до апгрейда — важно только не попасть при этом впросак, продав работавший компонент и не купив замены.

Установка нового компонента в большинстве случаев (за исключением, пожалуй, материнской платы или процессора с кулером) не составляет особых трудностей. Для того чтобы воткнуть новую клавиатуру или карту расширения, большого ума не нужно. Если боязно — опять таки, просите опытных друзей или сотрудников фирмы (они, правда, за это не преминут взять мзду). Стоит также иметь в виду, что некоторые производители компьютеров, если вы покупали системный блок целиком, пломбируют его. Мол, захотите апгрейдиться и не терять гарантию — приезжайте к нам и платите денежку.

Понять, какие количественные и качественные изменения принесет апгрейд того или иного компонента, вам поможет (надеюсь) таблица. Я же сделаю несколько комментариев. Сердце игрового компьютера — видеокарта. Если вы собрали более-менее сбалансированную конфигурацию (см. таблицы в ВР №8, 2005), то в ближайшем будущем для того, чтобы играть в новые игры, вам, скорее всего, придется поменять лишь видеокарту. В невысоких разрешениях (примерно до 1280x1024) скорость 3D-игр практически полностью определяется видеокартой — если, конечно, отсутствуют "узкие места". Узким местом может стать медленный AGP контроллер, поддерживающий AGP 1-2x, малый объем памяти, слишком медленный процессор и т.п. В общем, видеокарта сегодня для геймера — первейший кандидат на апгрейд. За видеокартой следует процессор — все же, как ни крути, "мозг" системы. Новые технологии, общее повышение производительности системы — новый "камень", если его не сковывать старой "мамкой", проявит себя во всей красе. Очень вероятно, что смена процессора повлечет за собой смену кулера — тут стоит помнить, что в большинстве случаев улучшение охлаждения означает повышенную шумность — ищите разумный компромисс. Материнская плата обычно меняется вместе с процессором (смена платформы) и гораздо реже — для повышения функциональности. Разница в скорости между различными чипсетами обычно невелика и без надобности при одинаковом процессоре

Таблица: Апгрейд и его последствия

Заменяемый компонент	Количественные улучшения	Качественные улучшения
Процессор	От тактовой частоты процессора напрямую зависит общая скорость работы компьютера. Впрочем, заметное ускорение от замены 2,8 ГГц процессора процессором на 3 ГГц вы навряд ли почувствуете.	Новые процессоры поддерживают полезные продвинутые технологии: 64-битные расширения, физическую и логическую многоядерность, мультимедийные расширенные наборы инструкций (SSE1-3), защиту от выполнения вредоносного кода (DEP или NX-bit) и многое другое...
Кулер	Если выбран правильный новый кулер, температура процессора должна упасть.	Кулер может быть как тише, так и громче своего предшественника. Более навороченные модели умеют управлять количеством оборотов в зависимости от температуры процессора.
Материнская плата	При смене чипсета на гораздо более мощный (например, KT266A на nForce2U400) возможно заметное увеличение производительности. Впрочем, более новые чипсеты для платформы AMD (nForce3/4) практически не оказывают влияния на скорость работы.	От материнской платы в первую очередь зависит функциональность. На более современных и дорогих платах больше USB-портов, интегрировано большее количество различных контроллеров (SATA, RAID, FireWire, Wi-Fi). К тому же, если на плате больше слотов расширения, то и установить туда вы сможете большее количество соответствующих устройств.
Монитор	Большие размеры изображения, порой лучшая четкость и цветопередача. Для ЖК-мониторов — бОльшие углы обзора, запас яркости, лучшее воспроизведение движущихся объектов.	Как правило, новые мониторы соответствуют более жестким экологическим стандартам, что означает меньший вред для вашего здоровья.
Память	При смене в мощной машине памяти, скажем, PC2100 на PC3200 вы должны сразу на глаз заметить разницу в скорости. Увеличение объема памяти позволит немного ускорить работу программ и "разгрузить" жесткий диск.	Можно будет запускать программы, которые не запускались или дико тормозили с небольшим обьемом памяти. Быстрая память позволяет совершать успешный разгон системы.
Жесткий диск	Шустрый жесткий диск означает ускорение практически всех решаемых на компьютере задач, а его больший объем позволяет хранить большие количества информации.	Новые диски работают тише и греются меньше (но не все).
Видеокарта	Более современная видеокарта позволяет добиться заметного повышения скорости отрисовки (параметр "количество кадров в секунду", или FPS) игровых сцен в трехмерных играх.	Благодаря поддержке новых технологий и/или шейдерных моделей, возможно, станут доступны дополнительные эффекты или безболезненное (для общей производительности) сглаживание и анизотропная фильтрация.
Звуковая карта	На хорошей акустике вы должны однозначно почувствовать разницу между встроенным AC97-кодеком и современной звуковой картой.	Новые аудиокарты поддерживают большее число современных технологий (EAX3-4), которые зачастую позволяют заметно улучшить впечатления от звука в играх (при условии, что игры их поддерживают)
Колонки/ наушники	Качество звука и его мощность — вот на что повлияет покупка более дорогих и достойных колонок/наушников. Однако без качественной аудиокарты они не смогут себя проявить во всей красе.	Шести- (5.1) и восьмиполосные (7.1) звуковые системы серьезно меняют представление об объемном звуке и качественном звуке в принципе.
Корпус и БП	Качественный БП обеспечит более стабильные напряжения на линиях питания, что, в свою очередь, положительно скажется на стабильности системы и сроке службы компонентов.	В новом хорошем корпусе будут крепкие стенки, неострые углы и больше места. Обновленный качественный блок питания выстоит перед скачками напряжения в сети и будет качественно питать всю систему. Даже в случае собственной кончины остальные компоненты за собой он не утащит.
Оптический привод	Увеличенная скорость чтения/записи.	Поддержка новых форматов (DVD, DVD-RW, DVD-RAM...), технологий защиты буфера от опустошения, считывания ошибок, установки бита типа носителя...
Клавиатура	Большее число клавиш, в том числе — специализированных.	Дополнительные удобства при наборе и управлении, возможность беспроводной работы и многие другие приятные мелочи.
Мышь	Повышенная разрешающая способность сенсора (в оптических мышках), как следствие — снижение "сбивчивости" и успешное "ориентирование" даже при очень быстрых рывках.	Множество программируемых кнопок, эргономичность, возможность беспроводной работы, дизайн — всем этим щеголяют новые (и дорогие, как правило) мышки.

материнские платы меняются крайне редко. Что касается оперативной памяти, то, как правило, при апгрейде просто наращивается ее объем. Разница в скорости при замене модулей на более скоростные, но той же емкости будет заметна лишь в наиболее "клинических" случаях. В настоящее время неписаным стандартом, позволяющим комфортно работать и играть, является объем памяти в 512 Мбайт, но с гигабайтом ОЗУ вы будете чувствовать себя гораздо спокойнее — такого объема за глаза хватит и на игры ближайшего будущего, и на новую Windows Vista.

Что касается жесткого диска, то, понятное дело, он меняется, когда объем старого становится совсем уж неприличным. Можно как заменить старый винчестер, так и добавить к нему в пару новый. Только учтите, что в последнем случае нужно будет продумать охлаждение системы. Навряд ли стоит менять звуковую карту без серьезного апгрейда колонок (разумеется, если до этого было выбрано сбалансированное решение — подключать систему из Sven Audio к встроенному звуку просто кощунственно). Блок питания и/или корпус заменяется обычно лишь тогда, когда сгорает старый БП. Постарайтесь не доводить систему до такого вынужденного апгрейда: поддерживайте в корпусе нормальный температурный режим (закрытая боковая стенка и два дополнительных вентилятора на вдув/выдув), очищайте пыль, следите за выдаваемыми напряжениями. Если БП не будет справляться с вашей конфигурацией (компьютер станет достаточно мощным), то это отразится в превышении допуска по линии +12В и проседании +5В. А также, конечно, в странных зависаниях, перезагрузках и прочих "призрачных" глюках. Постарайтесь, чтобы ваш блок не "перегорел на работе" и вовремя замените его на более качественный и мощный.

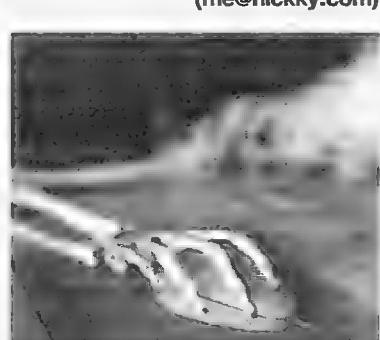
Оптические приводы меняются и добавляются тогда, когда не хватает возможностей старых. Так что если вы чувствуете, что нынешнее устройство из рук вон плохо читает (пишет), или делает это слишком медленно, или требуется возможность записи DVD — знайте, пришло время апгрейда этого устройства. Впрочем, старый привод, если он работает, выбрасывать и продавать не стоит: две "оптики" в системе всегда лучше, чем одна. Ну и, конечно, клавиатура/мышь меняются геймерами по мере надобности. Чувствуете, что невмоготу дальше жить без крутой геймерской оптической мышки? Высмерть надоел провод от клавиатуры? Значит, пришла пора апгрейда устройств ввода. Пожалуй, реже всего (если нет острой необходимости) заменяется монитор: он достаточно дорог и долговечен. Тем не менее, во многих случаях (при наличии средств) можно поменять ЭЛТ монитор на ЖК-версию, или ЖК — на более совершенный. Однако на быстродействие и стабильность работы компьютера тип монитора никак не влияет.

Такой вот он зверь — апгрейд. И в наше время без него, увы, никуда — что-то устаревает, что-то барахлит, что-то стоит дешево, но работает сердито... Поэтому так и живем: от апгрейда до апгрейда. Вот представьте себя обладателем суперкрутого железа, которое можно не апгрейдить годами — скукота, верно? А с более слабыми машинами постоянно обещаешь себе, мол, "осенью проапгрейжу видео, зимой — мамку, корпус и проц, к лету можно будет и монитор поменять..." — глядишь, и смысл у жизни появляется;)

"А напоследок я скажу..."

Да, я не ставил себе целью переплюнуть товарища Скотта Мюллера с его фундаментальным талмудом "Модернизация и ремонт ПК", где каждому компоненту посвящена отдельная глава. Именно поэтому многие моменты, конечно, остались за кадром — однако, надеюсь, вы получили достаточно базовой информации, чтобы осознанно производить поиск нужных вещей в Internet (в первую очередь изучайте специализированные сайты: ixbt.com, 3dnews.ru, fcenter.ru, overclockers.ru, hw.by и techlabs.by). Искренне надеюсь, что статья помогла вам в выборе домашнего игрового компьютера и/или расширила кругозор. До новых встреч на страницах нашей "железной" рубрики!

Николай "Nickky" Щетько (me@nickky.com)



АНЕКДОТЫ

Купил как-то мужик Интернет-карту, пришел домой, стирает защитный слой, а там написано: "хороший день, попробуйте в следующий раз". (прислал Александр Б.)

***

Сидит отец в кресле, читает газету. Рубрика спорт. Нападающий российского футбольного клуба продан в "Милан" за рекордную сумму 100 млн. долларов, при этом по контракту ежегодная зарплата составляет 50 млн. В сердцах скомкав газету отбрасывает, подходит к сыну, который сидит и делает уроки и дает ему подзатыльник:

— Сидишь тут, пошел бы лучше во двор, мяч погонял!

***

Она играла в любимую игру, и была уже на 179845 уровне, когда полетел Windows.

Долгие годы жизни пошли псу под хвост.

Она отомстит!

Смотрите в новом сезоне! Ума Турман в фильме "Убить Билла-3".

***

— Профессор, а у меня будет автомат?

— Да, и кирзовые сапоги!

***

Последний звонок:

— Наталья, вы же учитель литературы! Вы должны учить детей прекрасному, а не как открывать глазом бутылки!

***

В больнице разговаривают двое:

— Ты что тут делаешь?

— Детей привез.

— А что с ними случилось?

— Играли в шахматы на щелбаны: у одного — перелом пальца, у другого — сотрясение мозга.

***

Отец по вызову.

Строгий, внимательный мужчина приедет к директору школы и выслушает жалобу на клиента.

***

Сидит психиатр у себя в кабинете, скучает, пациенты не идут. Тут тихонько так приоткрывается дверь и к нему на карачках заползает человек сжимая что-то в зубах, руках и т.д. плюс что-то еще волочится сзади.

— Ой, кто это к нам тут ползет! Это наверное маленькая змейка. Заползай змейка, заползай маленькая, доктор тебе поможет.

Человек отрицательно машет головой.

— А-А-А, это наверное черепашка к нам в гости пожаловала. Заползай черепашка в кресло и расскажи дяде доктору что с тобой случилось.

Человек отрицательно машет головой.

— Так кто же это у нас — наверное маленький червячок?

— ***, доктор! Я вам сеть прокладываю!!

***

Антивирусная программа: Обнаружен вирус! Что делать:

— Вылечить;
— Переместить;
— Удалить;
— Игнорировать;
— Послать другу!

***

Объявление в газете:

Требуются опытные программисты для работы над крупным проектом.

Оплата сдельная, посимвольная.
Базовая ставка 1.5$/символ.

***

Создана служба технической поддержки нетрезвых пользователей.

Служба поддерживает пользователей, пытающихся дойти до компьютера.

***

Жена мужу с утра:

— Милый, ты вчера разговаривал во сне.

— Ну бывает...

— Но ты по аське разговаривал!!!

***

КАРМАННЫЕ ИГРЫ

Pool Deluxe

Жанр: *симулятор бильярда*
Размер в памяти КПК: *1819 Кб*
Разработчик: *Deluxeware, http://www.astraware.com/palm/deluxeware*
Скачать: *http://www.astraware.com/download/pooldeluxe-palm-v1-12.zip (версия для Palm) (1,9 Мб)*
Купить: *http://www.astraware.com/all/default/pooldeluxe, $19.95*

В Pool Deluxe нам предстоит сразиться с виртуальными противниками в три вида пула: 9 шаров, 8 шаров (по барным правилам) и 8 шаров (по официальным правилам). В "Восьмерке" все шары, за исключением удара разбития, заказываются. После заказа разрешается играть только по своим шарам. Если при забивании заказанного шара другой шар заходит в лузу, игрок продолжает выполнение удара. После забивания всех своих шаров игрок должен сыграть "восьмерку" в любую лузу, которую заказывает каждый раз перед ударом. Пока стол "открыт", можно бить свой через чужой. При падении битка в лузу он выставляется в любую точку, удобную для выполнения следующего удара, т.е. выполняет удар "с руки". При вылете любого из играемых шаров, кроме черного, за борт соперник получает право игры "с руки", т.е. ставит биток (белый шар) для своего удара в любую точку поля, а вылетевший шар выставляется на линию возврата шаров.

"Девятка" играется битком и девятью прицельными шарами с номерами от единицы до девяти. При любом ударе биток должен коснуться вначале шара с наименьшим номером, однако шары не обязательно забивать по порядку номеров. Если при правильном ударе в лузу падает какой-либо шар, то игрок остается у стола и продолжает игру до тех пор, пока не совершит промах, нарушит правила или одержит победу, положив в лузу девятку. Вступая в игру после промаха, партнер принимает сложившуюся на столе позицию, однако после совершения его соперником какого-либо нарушения Правил он имеет право играть, установив биток в любом месте стола. Объявлять заказ не требуется. Матч заканчивается после того, как один из игроков выиграет заданное число партий.

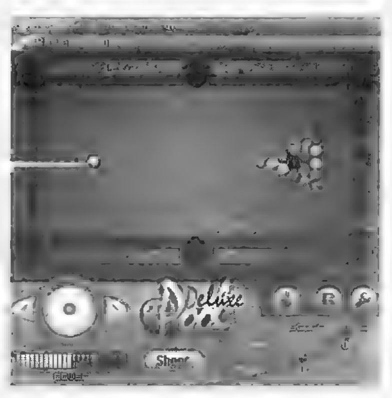
В трех режимах игры разобраться будет несложно: Quick Play, Career Play, Tournament, то есть быстрая игра, карьера и чемпионат соответственно. Начав любой режим, вам будет предложено выбрать тип игры, то есть дисциплины, перечисленные выше, уровень навыков оппонентов (6 уровней), количество партий в матче, до 10 штук.

В карьере, начав с 200 долларов, вы будете пытаться победить сначала 7 оппонентов в гараже, затем столько же в баре и, наконец, пять соперников в клубе. Каждые из них имеют свои имена, фиксированные ставки, на которые оппоненты играют, и сопровождающие фотографии. Все три матча чемпионата на пути к кубку проходят по системе плей-офф — проигрывая, вы автоматически вылетаете. Ну, а в быстрой игре можно потренироваться перед важным матчем.

Процесс игры мы наблюдаем сверху, как и в большинстве простых симуляторов бильярда. На панели находятся элементы управления: подкрутка, то есть участок шара, по которому будет произведен удар, сила удара, таблица очков и побед, кнопки "hand", "replay", "options". На вторую функцию хотелось обратить ваше внимание — удары и розыгрыши с ее помощью можно пересмотреть, такое встретишь не в каждой Palm-игре. Сверху обозначено имя игрока, чей на данный момент ход и дисциплина.

Процесс игры ясен и понятен. Кликая или водя стилусом по экрану, приводим виртуальный кий в необходимое положение. От кия по траектории удара проходит белая линия, чтобы легче было сообразить и прицелиться — куда в итоге он придется. Затем следует выбрать силу — от меньшего к большему, индикатор светится зеленым цветом в начале и красным в конце. Также, на воображаемом шаре выбираем точку удара и нажимаем "Shoot". Сделайте необходимый размах, и будет произведен удар.





В Pool Deluxe есть помощь, однако сопровождающих изображений нет, только сухой текст. Настройки в основном касаются графики, можно выбрать уровень звука. Физика на среднем уровне — играть довольно приятно, но иногда бывают комбинации или моменты, в которых настоящие шары никогда бы так не сыграли. Обозреваемая версия (1.00) еще довольно сыра, имеются некоторые баги и ошибки. К примеру, в игре с 9 шарами есть два изначальных удара, с которых вы сразу одерживаете победу. На момент выхода статьи вы наверняка уже сможете скачать более новую игру.

Графика весьма достойная, шары переворачиваются, катятся, отскакивают, залетают в лузы почты как настоящие. Здесь придраться абсолютно не к чему.

Оценка: 8. Почти замечательно! Думаю, минусы, которых и так немного, будут исправлены в более новых версиях программы. И вообще, в Pool Deluxe стоит поиграть хотя бы для того, чтобы увидеть, чего добились дизайнеры и художники в играх на Palm OS.

HvosT

ПОДРОБНОСТИ

Fable: Секреты

Fable — удивительная игра, балующая искушенного игрока не только непередаваемыми геймплеем и атмосферой, но и гигантским количеством секретов, разбросанных по миру игры. В поисках их придется обшарить каждый закоулок континента — и сделать это не так просто, как кажется поначалу. Гайд, предложенный здесь, поможет вам в этом нелегком деле.

Примечание: названия локаций приведены для английского варианта игры.

Серебряные ключи

Эти ключи в мире Fable необходимы для открытия сундуков с нанесенными на крышку числами от 5 до тридцати. В большинстве случаев вещи, находящиеся внутри, очень полезны, а потому поиску данных ключей стоит уделить самое пристальное внимание — хотя бы ради уникального оружия, находящегося внутри некоторых из сундуков.

1. Guild Woods. В водоеме, возле которого вы видели бандитов, проходя обучение, над водой поднимаются пузырьки. Возьмите удочку и выловите отсюда ключ. Саму удочку вы достанете позже.

2. Lookout Point. Ключ спрятан за зарослями колючек, растущими на площади посредине локации. Срубите заросли мечом — и ключ ваш.

3. Bowerstone South. На балконе в магазине одежды. Поднимитесь по лестнице наверх и увидите ключ.

4. Bowerstone South. Пожертвуйте 25 разных книг школьному учителю.

5. Fisher Creek. На этой локации вам бесплатно выдадут удочку. Ловите рыбу в местах, где из-под воды выходят пузырьки. Среди выловленных вещей будет и необходимый нам ключ.

6. Fisher Creek. Выиграйте второй приз в соревновании по рыболовству.

7. Greatwood Lake. Если подняться по дорожке, ведущей наверх, к водопаду, то на самом верху ее вы найдете ключ.

8. Orchard Farm. И снова пузырьки над водой. Воспользуйтесь удочкой, чтобы добыть ключ.

9. Rose Cottage. К этому моменту вы должны уже приобрести лопату. На западе от дома есть круг, образованный травой и цветами. Копайте в середине его. **Внимание!** Если в ваших настройках графики отключена трава, обязательно включите ее, иначе находить места для раскопок будет достаточно проблематично.

10. Hobbe Caves — Focus Chamber. На севере комнаты есть круг, образованный грибами. Копайте посередине его.

11. Darkwood Lake. В южной части локации есть подозрительный камень с дыркой на вершине. Выстрелите прицельно из лука в эту дырку, чтобы получить ключ.

12. Ancient Cullis Gate. Возле моста в реке имеются пузырьки. Используйте удочку.

13. The Grey House. В пруду возле Двери Демонов имеются пузырьки. Выловите с помощью удочки ключ.

14. Oakvale. Выиграйте ключ в соревновании по пинанию куриц на расстояние, победив в них два раза.

15. The Memorial Garden. Копайте под большой статуей с топором в руке.

16. Twinblade`s camp. На юго-востоке локации возле сундука есть земляное пятно, окруженное травой. Копайте посредине его.

17. Witchwood Stones. Слева от входа на локацию есть пруд с пузырьками. Вылавливайте ключ с помощью удочки.

18. Witchwood Lake. Возле берега озера найдите место с пузырями на поверхности. Используйте удочку.

19. Knothole Glade. В юго-западной части города возле одного из домиков есть земляное пятно, окруженное цветами. Копайте посредине его.

20. Windmill Hill. За мельницей имеется земляное пятно. Копайте, чтобы найти ключ.

21. Windmill Hill. В западной части локации на небольшом огороде имеется земляное пятно. Копайте здесь, чтобы найти ключ.

22. Headsman`s Hill. Свалившись вниз во время боя с Thunder, вы увидите лужицу с пузырьками. Вылавливайте ключ.

23. Lady Grey`s Bedroom. Просто подойдите к кровати и нажмите кнопку "использовать".

24. Lychfield Graveyard. В южной части кладбища есть склеп, внутри которого находится искомый ключ.

25. Lychfield Graveyard. Недалеко от вышеупомянутого мавзолея имеется могила. Выкопайте из нее ключ.

26. Lychfield Graveyard. На западе от сторожки есть речка, в которой видны пузыри. Вылавливайте отсюда ключ.

27. Cliffside Path. Перед входом в Underground Tunnel есть очередное земляное пятно. Копайте посередине.

28. Hook Coast. Выбейте или взломайте дверь маяка, и внутри обнаружите ключ.

29. Lost Bay. Возле южной стены полуразрушенного дома есть могила, которую стоит прощупать лопатой, дабы получить вожделенный ключ.

30. Necropolis. Чуть севернее Дверей Демона имеется речка с неизменными пузырьками. Вылавливайте ключ.

Серебряные сундуки

Итак, все ключи у нас есть, но что же с ними делать? Правильно, нужно искать сундуки, которые можно ими же и открыть. Про местоположение их я вам несомненно, расскажу, однако содержимое пусть останется для вас тайной, дабы присутствовал стимул к поиску. Приступим.

1. Greatwood Lake, 5 ключей. Находится возле дерева на маленьком островке на северо-востоке локации.

2. Hobbe Caves — Cave Larder, 5 ключей. Сундук в этой пещере практически на виду.

3. The Grey House, 10 ключей. Сундук на втором этаже особняка.

4. Circle of the Dead, 10 ключей. Необходимый сундук неподалеку от самого круга.

5. Darkwood Lake, 15 ключей. Находится неподалеку от входа в зону с борделем.

6. Witchwood Stones, 15 ключей. Во время выполнения сюжетного квеста по нахождению археолога вам придется открыть Дверь Демона. За ней искомый сундук.

7. Пещера в локации Headsman`s Hill, 15 ключей. В пещере, где происходил бой с Thunder, вы найдете сундук.

8. Lady Grey`s Bedroom, 15 ключей. Возле кровати этой леди стоит сундук.

9. Маяк в Hook Coast, 15 ключей. Внутри маяка вольготно расположился этот сундук.

10. Guild of Heroes, 20 ключей. Находится возле арены для тренировок в ближнем бою.

11. Necropolis, 25 ключей. Поднимитесь на север локации, пройдите через мост и поверните налево, в конце тропинки стоит сундук.

12. Lost Bay, 30 ключей. Сундук находится на юге локации.

Двери Демона (Demon Door)

Двери Демона — каменные говорящие изваяния, вырубленные в стенах. Они всегда охраняют ценные сокровища, однако, чтобы открыть их, необходимо выполнить определенные действия, намек на которые каждая из этих дверей дает в загадке. Опять же, про их наполнение я молчу. Скажу лишь, что кроме интересных вещиц, внутри каждой из них находятся маленькие, но очень красиво выполненные локации. Точное местоположение их я указывать так же не буду, так как они отмечены на вашей миникарте фиолетовым цветом, а потому проблем с их поиском у вас не возникнет.

1. Heroes` Guild. Просто зажгите лампу перед тем, как поговорить с дверью.

2. Greatwood Gorge. Чтобы попасть внутрь, нужно либо быть максимально злым, либо совершить злые дела прямо перед дверью. Самый просто способ — это закупиться в таверне цыплятами и съесть их, так как каждый съеденный цыпленок дает пять единиц отрицательного мировоззрения. Двадцать штук вполне должно хватить.

3. Rose Cottage. Просто подарите двери розу в качестве подарка.

4. Greatwood Caves. Нужно иметь боевой множитель (Combat Multiplier) не ниже 14. Обязательно включайте заклинание щита, чтобы уже набитый множитель не сбросился, и методично перемещайтесь между Hobbe Caves и Greatwood Caves, истребляя все живое на своем пути. Однако имеется еще один хитрый способ. Для этого активируйте Печать Гильдии и телепортируйтесь в Greatwood Cullis Gate, оттуда идите в Greatwood Lake и следуйте к островку с лесным троллем на нем. Доставайте лук и зажимайте кнопку мыши на 1-5 минут. После этого выстрел в тролля вызовет просто космические повреждения, а множитель устремится к бесконечности, в это время телепортируйтесь обратно к пещерам с помощью Печати и поговорите с дверью.

5. Darkwood Marshes. Вам будет необходимо выдержать бой с несколькими группами Hobbe, по четыре монстра в каждой. Монстры не слишком сильны, но все равно стоит быть начеку и не соваться наобум слабым героем во избежание летального исхода.

6. Barrow Fields. Нужно набрать вес. Сделать это очень просто — накупить в таверне мяса и яблочных пирогов, после чего с удовольствием съесть все это, наблюдая, как размеры живота Героя растут не по дням, а по часам. После того как он достигнет достаточных размеров, возвращайтесь к двери и заходите внутрь. Насчет лишнего веса не волнуйтесь — при активной игре он вернется в нормальное состояние очень быстро.

7. The Grey House. Чтобы открыть эту дверь, нужно жениться на Леди Грей. Сам процесс женитьбы я опишу чуть ниже.

8. Abandoned Road. Для полного удовлетворения этой двери нам понадобятся три полных набора одежды. Первый — это комплект Light Plate Mail, который можно купить в Arena или Knothole Glade, второй — это комплект темного мага Dark Will`s User Robes, который можно найти за одной из вышеуказанных дверей, а третий — это Bandit Clothes, что находятся в сундуках, разбросанных по всей локации Abandoned Road. Оденьтесь в эти три комплекта в той последовательности, в которой я указал, при этом обязательно разговаривая с дверью при каждом изменении одежды.

9. Witchwood Stones. Нужно назвать имя этой двери, используя камни на севере локации. Правильное имя — HITS. Ударьте по камням в нужной последовательности, и дверь откроется.

10. Knothole Glade. Выстрелите в лицо двери стрелой, причем повреждение, нанесенное вами, должно быть довольно большим. Просто приобретите хороший лук или используйте заклинание Multi Arrow.

11. Darkwood Bordello. Нужно пасть в пучину разврата, чтобы узнать, что скрывается за этой дверью. Переспите в местном борделе со всеми, включая старушку, одиноко стоящую на крыльце.

12. Necropolis. Этой двери нужно "всего ничего" — абсолютно все ваши серебряные ключи. Если вы готовы к такому моральному подвигу — ваше право. Но если нет — лучше закончите с оставшимися сундуками и ключами, и только потом выполняйте просьбу этой двери.

Сокровище

Каждый герой в своей жизни обязан выкопать клад, посадить главного злодея за решетку и вырастить свои мускулы хотя бы до уровня средневекового культуриста. Если с последними двумя пунктами все и так ясно, то первый требует небольших разъяснений. Дело в том, что где-то в дебрях Альвиона имеется спрятанное древнее сокровище, разыскать которое не так уж и просто. Вот какие подсказки вы будете находить во время всей игры:

Подсказка №1: "To begin your quest, go to the region where scrumping Hobbes were discovered in legion." Эта подсказка выдается в качестве награды за выполнение квеста Bounty Hunt.

Подсказка №2: "Your hunt for the treasure can only come good if you start your search where fruit lies in wood." Эта часть загадки выдается в качестве награды за квест Lost Trader.

Подсказка №3: "With your back to the Lake, walk into the light. Proceed no further when it's no longer in sight." Эта подсказка выдается за выполнение квеста Assassin Attacks. На нем стоит остановиться поподробнее. Дело в том, что на определенном этапе игры, когда вы прибудете в Knothole Glade, на вас будут охотиться убийцы, посланные, чтобы отомстить за убитого вами главаря разбойников. Один из них нападет на вас в самом городе, а остальных вы найдете на локациях Witchwood Cullis Gate, Windmill Hill, Prison Path и Hook Coast. Убив каждого из них один раз (можно и больше, но главное, чтобы каждый был хотя бы один раз умерщвлен), вы выполните квест и получите вожделенную подсказку.

Подсказка №4: "The nearest construction points with is limb. Follow its direction, but don't stop on a whim." В Knothole Glade возле главных ворот проходит турнир по стрельбе из лука. Вы должны набрать больше двухсот двадцати очков, чтобы завладеть подсказкой.

Подсказка №5: "You're not going in circles, but riddle me this: repeat the last clue and you won't go amiss." На локации Orchard Farm между деревьев имеется сундук, хранящий в себе эту подсказку.

Подсказка №6: "Your reward is buried at the end of your trail. Proceed as directed, 'till you're 'twixt wood and bale." Последняя подсказка спрятана в сундуке на локации Windmill Hill.

Внимание! Только после того, как вы соберет все эти шесть подсказок, начинайте искать сокровище. Если у вас будет не хватать хотя бы одной, то сокровище, которое вы обретете, почти стопроцентно вас разочарует. Для тех, кому лень думать и искать — сокровище закопано на локации Orchard Farm. Возле сарая стоит небольшая куча сена. Вам нужно стать в узенький проход между ней и сараем и начать копать, даже если иконка лопаты не появилась на панели действий. Но, опять же, делать это нужно только после обретения всех подсказок.

Леди Грей

Эта женщина — одна из самых больших загадок игры. И только после определенного квеста мы сможем узнать о ней всю правду. Кроме того, она — самый подходящий вариант жены для того, кто играет за темного персонажа — и для игрока, который хочет открыть максимум секретов игры. Сам процесс женитьбы подробно описан ниже.

1-й способ. Выполнить квест, который предлагает человек, сидящий в клетке на северо-западе локации Bowerstone North, после чего запугать Леди тем, что вы знаете о ней немного больше положенного. Не самый лучший вариант развития событий из-за потери доступа к секретам игры.

2-й способ. Долгий, но эффективный. Поговорите с Леди и узнаете, что лучший подарок для нее — это черная роза. Она продается в магазине в Bowerstone North. Купите и преподнесите этот цветок даме вашего сердца, после чего она поставит вам новое условие — купить дом. Можете поступить хитро и, чтобы не бегать далеко, приобрести домик здесь же, в Bowerstone. Если вы уже это сделали, то можно продать дом и купить его обратно. В любом случае, важен сам факт приобретения.

Далее Леди просит совершить вас нечто крайне героическое. Например, добыть ее ожерелье, которое она где-то потеряла. На вашей миникарте вы увидите несколько зеленых точек, обозначающих местных сплетников, которые готовы поделиться информацией о местонахождении ожерелья. По их словам, оно находится где-то в Oakvale. Идите туда и направляйтесь в локацию Memorial Garden. Вы должны подкрасться к двум грабителям, шепчущимся за стеной, и подслушать их разговор, откуда и узнаете, где лежит колье. Для ленивых: ожерелье закопано на западном пляже Oakvale между двумя перевернутыми лодками.

И последним заданием Леди является избавление от вашего потенциального конкурента Thunder, который тоже претендует на руку Грей. Thunder согласится встретиться в локации Headsman Hill, где между вами состоится дуэль. Победить его не слишком сложно — наибольший дискомфорт представляют его атаки молнией, от которых тяжело увернуться. После победы над ним вы можете со спокойным сердцем возвращаться к своей любимой за ее рукой и сердцем, а также пятнадцатью тысячами золотых монет в качестве приданого.

Вот, собственно, и все. Я постарался рассказать о самых интересных секретах мира Альвиона, однако это не значит, что они полностью исчерпаны. Более того, очень многое осталось за кадром, дабы не портить вам впечатление от самостоятельных поисков и открытий. Удачной вам игры!

Kirmash

ПУТЕВОДИТЕЛЬ ON-LINE

Обзор WAP-сайтов

Благодаря внедрению новых технологий жизнь становится проще и мобильнее. Теперь, находясь на рыбалке или в лесной глуши, в гостях или на прогулке, можно узнать самые последние новости, проверить свой виртуальный почтовый ящик, поболтать с другом в ICQ и многое другое. Широкие горизонты перед нами открывает такая технология как WAP — дешевый Интернет со своего мобильника. Благо, цены на него белорусские операторы выставляют не самые большие, так что наш лозунг на сегодня "Даешь Интернет везде и всегда!".

http://samogon.org/
Достойно заполненный информацией сайт. Всевозможные картинки и мелодии во всех форматах, чтиво, в роли которого выступают садистские стишки, маразмы, афоризмы, анекдоты, рассказы, пословицы и поговорки, стишки, тексты песен, коды к играм. Имеется чат, однако в нем почти никогда никого нет, голосования и клуб знакомств.

http://city.ya.ru/
Сайт, находящийся в тестовом режиме, однако уже сейчас можно воспользоваться почтой на Яndex'е, узнать погоду в Москве и курсы валют.

http://wap.blindazh.ru/
"Целая куча всего подряд", так лучше было бы назвать сайт. Причем все вывалено на главную страницу.

http://wap.lenta.ru/
WAP-версия известнейшего новостного агентства Lenta.ru. Все новости, что появляются на основном сайте, тут же отобразятся и на экране вашего мобильного телефона. Никакой рекламы — нажмите на тему, получите новость.

http://wap.rambler.ru/
Если вы когда-нибудь будете в Москве, то этот сайт может послужить вам верным путеводителем. Тут можно и проверить e-mail на Rambler, почитать новости, посмотреть афишу выставок, кинотеатров, концертных залов и много другого, узнать, где поблизости можно перекусить, что посмотреть по ТВ, воспользоваться словарем и посмотреть гороскоп на свой знак зодиака и многое другое.

http://wap.gdeya.ru/
Также, как альтернативой предыдущему сайту, можно пользоваться сервисами "ГдеЯ.ру", однако направленность немного другая: адреса и телефоны гостиниц, аптек, посольств, экстренных служб и служб такси, кино и театров, клубов и забегаловок.

http://booksjava.narod.ru/index.wml
Отличная подборка книг от классических произведений до литературы по психологии, от Чехова до Гейтса, в формате Java, подходящем почти для любых телефонов.

http://wap.livescore.com/
Результаты почти всех футбольных соревнований и лиг в режиме реального времени. Очень удобно и качественно, однако Беларуси нет. Зато есть Россия и Украина.

http://wap.mail.ru/
Тут вы можете проверить свою почту на mail.ru, list.ru, bk.ru или inbox.ru.

http://wap.gismeteo.ru/26850.wml
http://pogoda.waptop.info/weather-BOXX0005.wml
По этим двум ссылкам вы всегда узнаете свежий и самое главное подробный прогноз погоды в Минске на несколько дней вперед.

http://wap.tjat.com/
Очень интересный проект. С его помощью вы сможете общаться в чате ICQ или MSN. Никакого дополнительного программного обеспечения или регистрации. Просто введите свой UIN и пароль — и увидите, кто из вашего контакт-листа, сохранившегося на сервере Мирабилис, сейчас в сети. Можно выставить свой статус, посмотреть информацию о пользователе, историю, опять же сохранившуюся на сервере, и, конечно же, обмениваться сообщениями. Работает быстро и без проблем, имеется русский, иврит и английский языки.

http://wap.aport.ru/
Еще одна WAP-версия поисковой и почтовой системы — Апорт.ру. Набор стандартный: поиск в Интернете, погода, курс валют, WAP почта.

http://gowap.ru/cgi-bin/whois/whois.cgi
Сервис whois, где вы можете по домену или IP-адресу узнать много ценной информации.

http://google.com/wml
Известнейшая поисковая система в "маленьком" варианте.

http://gowap.ru/cgi-bin/mail/mail.cgi
Если же вдруг у вас отсутствует виртуальный почтовый ящик или у вашего почтового сервиса нет wap-версии сайта, то e-mail можно отправить тут. Доходит мгновенно.

http://gate.mobilcom.by/wap
Тут можно отправить сообщение на пейджер абоненту Mobilcom.

http://wap.lover.ru
Разработчики нескромно о себе говорят, может они и в правду такие великие и ужасные... "Проект LOVER.ru уже имеет славную историю, и, как всякое успешное начинание, своих сторонников и противников, учеников-единомышленников и конкурентов-последователей. В 1998 году, когда был создан первый сайт, его содержание насчитывало всего десяток статей о взаимоотношениях мужчин и женщин. А к 2002 году LOVER.ru уже стал самым популярным и посещаемым ресурсом рунета среди сайтов аналогичной тематики. ...Как любой успешный проект, он вызывает много противоречивых толков, но главное, что никому не оспорить, — мы помогаем людям! Поможем и тебе, обучая эффективному общению с этим непредсказуемым, нелогичным и невероятно прекрасным существом под скромным названием ЖЕНЩИНА, и вместе с твоими успехами будем развиваться дальше. Так что до встречи и успехов!".

http://www.wap.siemens-club.ru
Если вы владелец Siemens, то эта страничка должна быть вашей стартовой. Потому что здесь вы найдете все для юзверя Сименсов. Самое главное, что все бесплатное и почти без рекламы. По-моему, лучший ресурс из всех wap-сайтов. Тут есть всевозможная анимация, картинки и открытки, мелодии во всех мыслимых и немыслимых форматах, цветовые схемы, видео, java-игры и книги и многое другое. Имеется контент для любой модели Siemens, так что настраиваем браузеры и вперед!

http://seclub.org
Клуб пользователей SonyEricsson: темы, видео в 3GP и MP4, картинки, анимация, мелодии, приложения, игры — Java, 3D Java, Mophun, Symbian, библиотека, чат/форум.

http://wap.velcom.by
WAP-сайт белорусского оператора сотовой связи Velcom в основном хорош разделом "Развлечения", где вы найдете анекдоты, афоризмы, гороскопы, тосты, программу.

http://wap.bu.kosht.com/
Знаменитый Кошт.com. Б/У на Коште — это подержанные компьютеры, оргтехника, бытовая техника, устройства мобильной связи. Все так же просто и со вкусом, как и на основном сайте.

http://wap.translate.ru/
Словари с английским, русским, немецким, французским, испанским, итальянским, португальским языками. Очень способствует, особенно на уроках;).

http://wap.polit.ru/
Всевозможные новости. Очень оперативно и информативно. Обычно на одной странице помещаются заголовки происшествий, случившихся в течение буквально одного-двух часов!

http://wap.galli.ru/
Сайт в основном для пользователей Nokia.

HvosT
hvostik@list.ru

WAP (Wireless Application Protocol) — это протокол, по которому информация из сети Интернет попадает на ваш мобильный телефон. Также WAP часто расшифровывают как Wireless Access Protocol, что означает "Протокол Беспроводного Действия".

Второе толкование аббревиатуры более близко по смыслу, т. к. для использования технологии вам не понадобятся провода, все происходит на расстоянии.

В каждом более-менее новом телефоне имеется так называемый WAP-браузер, то есть программа, которая генерирует страницу, написанную на специальном языке WML (Wireless Mark-up Language), и выводит на экран.

В моделях постарше используется WAP 1.1, поновее — 2.0, что открывает новые возможности использования дополнительных элементов в теле страниц. Скорость передачи данных по данному протоколу — 9,6 Кбит/сек.

Программы для распаковки игровых архивов

Многие из вас, вероятно, сталкивались с проблемой распаковки игровых архивов. Возможно, вам требовались какие-либо звуковые файлы, текстуры, модели и т.д. Но удавалось распаковать и извлечь эти файлы далеко не всегда. Да, некоторые разработчики особо не заморачиваются над запаковкой ресурсов, размещая файлы в "псевдоархивах". Типичными расширениями таких архивов являются .pak, .pk3, .pk и иже с ними. Но особые расширения (.bin, .big, .cpr, .dta...) вскрыть стандартным WinRAR'ом не удастся — специально для этих целей и создаются "программы-распаковщики", о кои и пойдет речь.

Dragon unPACKer 5.0

http://citkit.dl.sourceforge.net/sourceforge/dragonunpacker/dup500-setup.exe

Первой программой, которая попала ко мне в руки, стала Dragon unpacker за авторством Александре Девиллерса. Отличают программку относительно небольшой размер и просто огромная база поддерживаемых форматов данных. Ниже я расположил полный список форматов, которые распознает софтинка, дабы вы полностью оценили ее глобальность.

Итак, программа знает архивы: .007, .adf, .art, .awf, .bag, .bar, .big, .bin, .bkf, .box, .bun, .ccx, .cpr, .crf, .dat, .dni, .drs, .dta, .far, .ffl, .gjd, .gob, .gro, .grp, .gzp, .hal, .hog, .hpi, .hrf, .img, .mgz, .mix, .mn3, .mob, .mtf, .nob, .pac, .pak, .pbo, .pck, .pff, pk3, .pkr, .pod, .prm, .res, .rez, .rfz, .rod, .rvi, .rvm, .rvr, .sad, .sak, .sdt, .sin, .slf, .snd, .sni, .sqh, .ssa, .stuff, .syn, .tex, .tlk, .uac, .ufo, .ums, .umx, .utx, .vl2, .vol, .vp, .wad, .x13, .xcr, .xrs, .za, .zfs

Ко всему прочему в "драконе" имеется очень интересный модуль, позволяющий распаковывать неизвестные типы архивов. Дополнение просто сканирует файл на наличие программного кода картинок, видео, моделей, аудио т.п. А вот техническое исполнение оказалось не столь радужным, как все остальное. Dragon unpacker очень любит подвисать, слишком медленно работает с большими архивами и загружает процессор похлеще антивируса Касперского! Но на фоне явных достоинств эти проблемы кажутся мелочами. Определенно лучшая программа для обработки запакованных игровых данных. Ко всему прочему, Unpacker еще и полностью бесплатен!

BINK Player Smasher

http://www.radgametools.com/down/Bink/RADTools.exe

А это уже скорее не программа, а кодек, позволяющий проигрывать и создавать файлы с расширением .bik. Данный видеоформат широко распространен в игровой индустрии благодаря своей компактности, надежности и удобству. Посудите сами — файлы .bik по качеству не уступают видеозаписям без сжатия, а размер конечного файла в разы меньше, чем у "чистого" ролика. Также с помощью BINK возможно создание самовоспроизводящихся .exe фильмов, для просмотра которых не потребуется даже видеопроигрыватель. Конечно, не обошлось без багов, которые иногда мешают работе (например, программа порой сворачивается или закрывается по своему желанию), но разработчики клянутся, что в следующей версии все будет исправлено. Поверим на слово.

Game Audio Player pro

http://www.winline.ru/cgi-bin/download/download.pl?file=gap_132.zip

Самый популярный ресурс в архивах игры — это музыка и звуки. Чего уж тут спорить, саундтреки некоторых продуктов успешно продаются на отдельных носителях и так же успешно покупаются. Ну а если ваши доходы не позволяют вам выложить каких-нибудь 50 долларов за пластинку со звуковой дорожкой, например от GTA: San Andreas, то Game Audio Player pro — специально для вас. В отличие от предыдущего софта, программа не может выдрать из игры какую-либо графику, карту или что-нибудь в этом роде, но успешно проигрывает почти любые игровые музыкальные форматы. Надо сказать, что в начальном списке поддерживаемых форматом уже можно найти декодер ко всем более-менее значимым проектам, ну а если вы хотите проиграть файлы из неизвестных софту игр, то добро пожаловать на официальный сайт проекта, где вольготно расположилась ну просто необъятная коллекция всевозможных дополнительных плагинов и модификаций. В общем, если вы настоящий меломан и хотите, чтобы в плейлисте вашего Winamp-а постоянно крутились любимые игровые темы, то обязательно скачайте эту программку.

Resource Hacker

http://as-filestorage.narod.ru/utils/reshack.zip

Resource Hacker относится к разряду программ для девелоперов. Дело в том, что программа не просто извлекает из архивов файлы, она еще и показывает нам ее программный код. Хотите просмотреть исходники какой-нибудь софтинки — всегда пожалуйста. Залезть внутрь DLL'ки — не вопрос. А теперь внимание, Resource Hacker умеет открывать ЛЮБОЙ тип архивов и ЛЮБОЙ тип файлов. Меня, если честно, поначалу немного смутило то, что настолько универсальная и полезная программа является полностью бесплатной, но магическое слово FreeWare при загрузке развеяло мои сомнения.

.gcf Scape

http://nemesis.thewavelength.net/files/files/gcfscape129.zip

.gcf Scape предназначен для всесторонней работы с запакованным кэшем популярной программы Steam. Несмотря на свою исключительно узкую специализацию, софтинка прекрасно справляется со своими задачами. .gcf Scape может производить с файлами Steam'а следующие манипуляции:

— распаковывать кэш;
— инсталлировать игры из кэша без использования самого сервиса Steam;
— запаковывать папки, присваивая им расширение .gcf.

В общем, программа весьма полезная и безглючная.

A.R.T.S

КОДЫ

Бригада Е5: Новый Альянс

Для активации режима чит-кодов нажмите клавишу ~ и набирайте:
CheatMoney XXX — количество денег у игрока
ImmortalCheat 1/0 — режим бога вкл./выкл.
KillAll — убить всех врагов.
Showmap — показать сектора (30 шт.) на карте.
Unblock_doors — разблокировать все двери в секторе.

SeaWorld Adventure Parks Tycoon 2

Во время игры для активации кодов нажмите shift **ALT+D** и введите любой из нижеследующих кодов:
shift ALT and 4 — каждый раз по 5000 денег
F — framewire
W — цель уровня и другая информация
T — сообщения компьютера
1 — вид 1; **2** — вид 2

АНОНС

Titan Quest

Жанр: *action/RPG*
Разработчик: *Iron Lore Entertainment*
Издатель: *THQ*
Дата выхода: *2006 год*

Брайан Салливан — человек, достаточно известный в игровой индустрии, он один из тех, кто создавал отличнейшую игровую серию Age of Empires. Но потом Брайан ушел из Ensemble Studios и создал собственную компанию — Iron Lore Entertainment. Произошло это в далеком 2001 году, и с тех пор практически никакой информации о работе Салливана не имелось. Известно было только, что он медленно, но верно подбирает отличных сотрудников, уходящих с работы в ведущих игровых компаниях и смежных с ними фирмах. Так, к Iron Lore присоединились Джефф Гудсилл (ранее работавший в Papyrus и Raytheon), Майкл Шейдоу (Turbine), Пол Чиффо (U.S. Robotics, 3Com). Подобравшаяся команда выглядела весьма внушительно. Тем удивительнее был тот факт, что из стана компании не раздавалось ни единого звука. Создавалось впечатление, что сотрудники просто играют по сети в какой-нибудь Quake и ни на что больше не отвлекаются.

Впрочем, последнюю точку зрения разделяли лишь пессимисты. Оптимисты в это время продолжали надеяться и верить, что такой человек, как Салливан, не упустит своего шанса и, возможно, он уже делает новую игру, которая обязательно превзойдет все остальные аналогичные проекты и займет вершину пьедестала. Признаюсь, на какое-то время даже я попытался примкнуть к пессимистам. Но потом одумался — и оказался прав. Iron Lore действительно готовит новую игру, причем уже достаточно давно — с января 2004 года. На вопрос, почему же о проекте ничего не было известно до недавнего времени, разработчики отвечают, что показывать игры до того, как они начинают приобретать законченный вид, не в их стиле. И это понятно — порой, глядя на первые демо-версии очередного "хита", хочется забыть обо всем и умчаться куда-нибудь подальше, только бы не видеть подобных "шедевров". К счастью, нас с вами ждет хорошая игра, а не жалкая подделка под нее.

Наверное, если вы не читали шапку статьи, то слегка удивитесь. И будет чему — Салливан принял стратегически важное решение делать не RTS, а action/RPG. Он утверждает, что является давним фанатом Diablo и просто не мог пройти мимо великолепного шанса подвинуть старичка Blizzard с первых мест в душах игроков, предложив им чуть ли не идеальную игру. Не знаю, как насчет полного вытеснения Diablo с игрового небосклона, но создать отличную action/RPG Iron Lore вполне по силам — не зря же в этой команде есть много людей, работавших над похожими проектами.

Традиционно создатели игр, аналогичных Diablo, идут по пути перехода в фэнтези-мир, где и развернется действие. Разнообразные гоблины и прочие фантастические существа прилагаются. В таком подходе, конечно, есть свои плюсы (населяющие мир персонажи оригинальны), но есть и минусы — ничего даже отдаленно знакомого игроку на экране не появляется. Салливан решил пойти по другому пути — взять за основу мифологию Древней Греции, Древнего Египта и стран Востока. В самом деле, интересных сюжетов там хоть отбавляй, а внимания им уделяется непростительно мало. Остается только взять готовый мир, основательно его переработать — и получим вполне пригодную для игры атмосферу, куда не стыдно запустить даже самого привередливого и избалованного игрока. Что интересно, вместе с миром мы получаем и превеликое множество интересных локаций. Так, на пути у нас Кносский лабиринт с Минотавром, Великие Пирамиды, Парфенон, Висячие Сады. Да и прочие места им не уступят — шумные города Востока, затерянные в пустынях оазисы Египта, мелкие деревушки материковой Греции. И везде будут проживать люди, занимающиеся своими делами. NPC не просто перемещаются по городу, но и вступают во взаимоотношения друг с другом, общаются. Надеюсь только, что этот компонент будет реализован достойным образом, чтобы мы действительно увидели живой мир, а не только толпы врагов, бегающих по округе.

Монстры, которые будут пытаться остановить игрока, поделятся на две группы. Первая — те, чьи корни лежат именно в мифологии. Сюда относятся сатиры, медузы-горгоны, минотавры, циклопы, прочие создания, перешедшие на сторону зла. Вторая же группа будет состоять из оригинальных существ, придуманных разработчиками. Ни одного точного примера таких тварей пока не приведено, но нам обещают, что банального копирования из книг, скажем, по настольной ролевой системе D&D точно не будет. Что ж, поверим на слово — и пусть бестиарий игры приятно поразит нас после релиза.

Сюжет Titan Quest чем-то напомнил мне известный мультфильм "Геркулес". Титаны, некогда соперничавшие с богами-олимпийцами, а впоследствии заключенные в Тартаре, вырвались на свободу. И теперь, горя жаждой мщения, желают разрушить в мире все, до чего дотянутся, а потом установить "Новый старый порядок", вернув положение вещей к моменту до победы Зевса сотоварищи. Само собой, что у всех мало-мальски уважающих себя богов нашлись дела поважнее, нежели устранение конкурентов, поэтому на столь незначительное второстепенное задание решили отправить какого-нибудь не слишком ценного человека. То бишь, нас. Что будет дальше — подумать страшно, начав путешествие в качестве слабенького персонажа, нам предстоит дорасти до Геракла, а может быть, и занять одно из мест на Олимпе. Прочие подробности сюжета пока не разглашаются — ребята из Iron Lore уверены, что играть будет гораздо интереснее, если подоплека событий будет проявляться постепенно, вызывая у игроков постоянные вспышки интереса к игре. И знаете, в чем-то они правы. Ведь, когда все известно заранее, интрига пропадает, а горящие глаза геймера начинают медленно, но верно затухать. И лишь о еще одном моменте сюжета можно сказать точно — в конце нас наверняка ждет хороший финал.

В начале игры нам предстоит определиться со своим именем, полом и специализацией. Классов персонажей много, и у каждого — свой набор навыков (всего навыков около 120). Но у Titan Quest будет одно очень существенное отличие от ведущих игр жанра. В этом проекте нет застывшей предопределенности развития. Игрок может вкладывать очки в любые навыки от любых классов (никакого древа развития нет, и любой скилл будет доступен сразу). Так что, если вы всегда мечтали создать воина, размахивающего двуручным топором, а в перерывах швыряющегося огненными шарами, мечта ваша сбудется уже в следующем году. Как говорят сами разработчики, такой подход создает реиграбельность такого уровня, которая даже и не снилась никому другому. Действительно, при желании можно будет вложить в огромное количество навыков по одному очку и получить универсального персонажа, умеющего все или почти все. Или же наоборот, выбрать один-два навыка и прокачать их по максимуму.







Кстати, действие навыков будет складываться. Возьмем, к примеру, простейший огненный шар. Одним навыком мы увеличиваем наносимые им повреждения, вторым — дальность действия, третьим — точность попадания. В идеале получается очень мощное оружие, убивающее любого врага на счет "раз". Правда, будет при таком подходе и минус — суперзаклинание будет стоить совершенно невероятное количество очков маны. Среди прочих навыков очень любопытно смотрится возможность увеличиваться в размерах — чтобы сражаться с существами-великанами.

А как же те, против кого мы будем сражаться? Неужели они останутся безликой массой, неспособной на сопротивление великому герою? "Нет, нет и еще раз нет", — отвечают нам из Iron Lore. Даже не стоит и ждать рядовых монстров, только и умеющих бросаться в самоубийственные лобовые атаки. Враги обзаведутся зачатками интеллекта и станут вести себя чуть ли не по-человечески. Скажем, "воины" будут прикрывать "магов", маги — кидать в нас заклинаниями, "священники" — лечить раненых товарищей. Монстры отступают для перегруппировки, заманивают героя в ловушки. Но самой перспективной наработкой смотрится идея о применении оружия. Реализация ее будет выглядеть примерно так: бежит безоружный враг (скажем, сатир). На его пути валяется топор. Так как сатир способен носить топор, то он поднимает оружие, и будет сражаться не голыми руками, а этим самым топором. Тем самым увеличатся и наносимые повреждения, и появится соответствующий оружию тип атаки. Если это действительно будет реализовано, не останется ничего другого, как отвесить низкий поклон разработчикам — подобного в action/RPG не встречалось. Не забывайте и о том, что монстры иногда будут сражаться друг с другом из-за понравившейся им вещи или просто удовольствия ради. А нам останется только помочь им умереть и собрать свою долю добычи.

Что касается трофеев, получаемых с убитых вражин, они будут соответствовать реальности. Не ждите, что из мертвого волка вывалится комплект доспехов. Ну а после драки с циклопом можно поднять его дубину, но уж никак не лук или пращу. В самом деле, подобное решение давно было пора взять на вооружение иным разработчикам, но никто как-то не сподобился, и Iron Lore и здесь станет первопроходцем. А еще нам обещают прямую зависимость уровня монстра и получаемой с него добычи. Будет и большое количество аутентичных трофеев. Те же тоги станут обычной формой одежды, а в пути мы сможем найти и драгоценности жены фараона, и красивейшие статуэтки-произведения древних мастеров, и посуду с изображением сюжетов из жизни древних греков или египтян, и прочее и прочее. Нам всеми силами будут помогать вжиться в мир древнейших государств Средиземноморья.

Локации каждый раз генерятся поразному, и двух похожих игр никогда не будет. Тем более что монстры по ним также расставляются случайным образом, да и уровень их будет постоянно меняться. В общем, для повышения интереса и реиграбельности делается очень и очень многое. Тем более что в игру будет включен редактор местности и квестов, и "продвинутые" пользователи смогут заняться созданием собственных модификаций. А это еще больше увеличит срок активной жизни игры — посмотрите на Neverwinter Nights, новые кампании к которой появляются чуть ли не каждый день.

Брать союзников к себе в команду нельзя, но можно будет вызывать "домашних животных" на подмогу — таковых будет три вида; не обойдется и без специального навыка, отвечающего за улучшение характеристик любимцев. Зверушки полностью автономны, но это не значит, что им нельзя отдавать приказы, приспосабливая к своему стилю игры. С другой стороны, предусмотрена возможность кооперативного прохождения (до восьми игроков в команде). Ну а о мультиплейере разработчики пока говорить не готовы (вряд ли без него обойдется, если Iron Lore хочет хотя бы повторить успех Diablo).

Нам обещают также невиданное до сих пор в подобных играх качество графики. Великолепные населенные пункты, с большим количеством отлично прорисованных жителей. Красивейшие ландшафты, ведущие себя вполне реально (деревья будут гнуться под напором ветра, а трава — реагировать на передвижения героя и даже на эффекты от заклинаний). Что уж говорить о самих заклинаниях и применении прочих спецэффектов — они великолепно анимированы и прорисованы и заставят застыть с открытым ртом любого из вас. Сами разработчики приводят пример с мумией: запустив в нее огненный шар, мы подожжем лохмотья, которые остались от одежды мумии. И на стенах пирамиды появятся тени от пламени именно в тех местах, где они были бы в реальной жизни. Или другой пример. Стоит игрок над ущельем, а все, кто находится внизу, кажутся маленькими-маленькими (перспектива в игре также будет реализована на славу). А если бросить вниз в ущелье камень, то он будет лететь положенное время, а потом ударится о землю, и до нас донесется звук удара. Само собой, что движения персонажей и их врагов целиком реалистичны, и Салливану не придется краснеть за своих коллег.

Не подкачает и интерфейс. Все возможные навороты, характерные для Diablo сотоварищи, в Titan Quest реализованы. Тут вам и автоподбор трофеев, и удобная карта, и возможность вешать до десяти навыков на "горячие" клавиши. Планируется и система порталов, благодаря активации которых игрок сможет быстро перемещаться между различными точками игрового мира. Да все и не упомнишь — остается только дождаться игры, и самолично взглянуть на результат.

Что ж, пора и честь знать. Мы с вами посмотрели на то, что получается у Iron Lore на данный момент. Смотрится Titan Quest очень даже прилично — великолепная графика, верно выбранный мир с интересными окружением и населяющими его существами, большое количество новых идей и в то же время перенос в игру лучших традиций жанра. Единственное, что вызывает беспокойство — удастся ли разработчикам сбалансировать систему навыков. Ведь может получиться так, что отдельные варианты героев будут на порядок сильнее своих собратьев. Впрочем, пессимистические нотки в моем голосе можете и не замечать — на шлифовку есть еще очень много времени, и я верю, что Салливан с коллегами сумеет преодолеть столь незначительное препятствие на пути к званию action/RPG года. Ни пуха ему, ни пера!

Morgul Angmarsky



АНОНС

Mage Knight Apocalypse

Жанр: *action/RPG*
Разработчик: *InterServ International*
Издатель: *Namco Hometek*
Дата выхода: *первый квартал 2006 года*



Никто не сомневается в том, что настольные и компьютерные игры переплетаются с каждым годом все больше и больше. Популярные настольные вселенные перерабатываются в экшены, стратегии, ролевые игры. А известные компьютерные игры становятся настольными проектами. Очередным примером подобного взаимопроникновения станет action/RPG Mage Knight Apocalypse, которую Namco Hometek планирует предложить игрокам в начале весны будущего года. Мне, как истинному поклоннику и настольных игр, и компьютерных развлечений, просто не удалось удержаться от того, чтобы не рассказать вам немножко о том, что же нас ждет в ближайшее время.

Mage Knight Apocalypse базируется на известной вселенной, относящейся к разряду настольных варгеймов. Mage Knight был придуман в 2000 году и сразу же заинтересовал покупателей. Хорошая система отображения сражений, фигурки высокого качества, интересный мир — все это повлекло за собой возникновение кружков поклонников игры по всему миру. Даже у нас в стране есть люди, которые увлекаются игрой, а ведь она появляется в продаже достаточно нерегулярно.

Что уж говорить о какой-нибудь Америке или странах Азии, где интерес к Mage Knight очень высок. Вселенная этого мира с одной стороны хорошо знакома поклонникам Толкина и его продолжателей — все те же эльфы, гномы, орки, энты и прочие живые существа (само собой, что без людей не обошлось). С другой же стороны мир меча и магии уже подпирает технология — те же гномы научились обращаться с порохом и паром, так что не удивляйтесь, если на узкой дорожке вам вдруг упрется в лицо дуло мушкета. Само собой, что все это великолепие перейдет и в компьютерную версию, представив нашему вниманию специально созданный сюжет.

В мире Mage Knight существует множество, скажем так, фракций, у каждой из которых свои цели, интересы и методы их достижения. История Apocalypse завязана на том, как фракция Shyft (ящероподобных существ) выкрала магическое яйцо и вырастила из него Дракона Апокалипсиса (именно он и дал приставку Apocalypse названию игры). Этот пятиглавый символ разрушения сам по себе был бы не так уж и страшен — подумаешь, еще одна цель для мечей великих героев, драконом меньше, драконом больше, не все ли равно? Но на горизонте внезапно всплыл древний проклятый Культ Хаоса, мечтой которого давным-давно является всеобщее разрушение и аннигиляция. Маги Культа готовы все отдать, лишь бы уничтожить мир и всех, кто его населяет. Естественно, они просто не могли упустить подвернувшийся под руку случай, и теперь пытаются получить контроль над Драконом Апокалипсиса, заставив его уничтожать всех и вся.

Однако нет худа без добра. Мистическая раса Солонави не согласна с подобной постановкой вопроса и решает призвать героев, готовых сразиться с Драконом. Первым призывают нас, ну а нашему alter ego в дальнейшем предстоит обзавестись четырьмя спутниками и совместно предотвратить угрозу миру.

Окончание на стр. 32

АНОНС

Heroes of Might & Magic V

Разработчик: Nival Interactive
Издатель: *в мире — Ubisoft, в России и СНГ — не объявлен (права принадлежат Nival)*
Жанр: *пошаговая стратегия с элементами тактики*
Похожие игры: *серия Heroes of Might & Magic, Демиурги 1-2, серия Disciples...*
Срок выхода: *начало 2006 года*
Официальный сайт: *http://www.mightandmagicgame.com/*
Официальный русскоязычный сайт: *http://www.nival.com/homm5_ru/*

Когда по экранам еще только начинали свое шествие Демиурги, остряки на форумах советовали Nival-у продать движок боевой части Wizards of the Coast (создателям Magic: The Gathering), а "стратегический" отдать 3DO, или же самим сварганить на нем римейк Героев. В этих шутках была, как водится, лишь доля шутки: теперь именно Nival Interactive с легкой руки Ubisoft занимается разработкой пятой части, пожалуй, самого популярного фэнтэзийно-стратегического игросериала. Правда, на модифицированном движке Silent Storm, а не Демиурговском. Хотя кого это волнует?

Играя много лет назад в прадедушку "Героев", русскую King's Bounty 2, я, грешным делом, был уверен, что игра — "наша", русская (между прочим, отчасти так и было). Впрочем, скоро пришло понимание решающей роли New World Computing в создании сих фэнтэзийно-стратегически-тактических шедевров. Десять лет назад отмечали на мониторе первые, кажущиеся сейчас нарочито сказочными HoMM, названные создателями "стратегическим квестом". Год спустя появились куда более серьезные и "взрослые" HoMM 2, а уж сотнями сотен часов, проведенных за вышедшим в 1999-ом HoMM 3 — как тет-а-тет с компьютером, так и с друзьями — наверняка грешат все более менее опытные игроки. Адд-оны и наборы сценариев не давали скучать фанатам аж до выхода четвертой части (2002) — наиболее инновационной во всей серии. Кто-то с удовольствием принял нововведения, кто-то, поиграв недельку, вернулся к третьим "Героям"... Но вот, как гром среди ясного неба, в 2003-ем приходит сообщение о банкротстве издателя серии, 3DO. Права на вселенную Might & Magic (в которую входят и HoMM) вскоре переходят французской Ubisoft, и весь следующий год "геройское" сообщество гадает, кому же выпадет честь (и огромная ответственность) продолжить дело NWC? Осенью общественность будоражат слухи о том, что российская Nival Interactive ведет активные переговоры с Ubisoft (понятно о чем), да и косвенные "улики" указывают на причастность Nival-а к HoMM 5 — однако лишь весной 2005-го слухи получают подтверждение. Да, действительно, "наши" разработчики в тесном сотрудничестве с Ubisoft (и даже некоторыми экс-сотрудниками 3Do) создают Heroes of Might and Magic 5.

Их построенный новый мир

Энрот, Эрафия, Аксеот — помните эти фэнтэзийные, но очень похожие друг на друга миры из прежних частей игры? Можете забыть про них. Новая вселенная Might & Magic, Ашан (Ashan) создана разработчиками буквально с нуля в тесном контакте с издателем — разумеется, с оглядкой на традиционные фэнтэзийные сеттинги. Дизайнер проекта Александр Мишулин утверждает, что в первую очередь вселенная HoMM 5 будет "мрачной и эпичной". "В пятой части мы хотим, чтобы мир не строился на принципах сказки, а был столь же сложным, как наша реальная жизнь [...] Мы делаем этот мир более крупномасштабным, глубоким и глобальным. Даже сюжет игры станет более серьезным", — пишет дизайнер в дневнике разработчиков.

Завязка истории такова: вслед за несколькими неудачными вторжениями полчищ демонов в процветающий волшебный мир, как раз перед свадьбой преемника престола, начинается третье — еще более масштабное. Принц Николай, наследник великого короля Империи Грифонов, решительно ведет войско в битву с демонами (где его, судя по всему, убивают). Его возлюбленную Изабель прячут на время войны в "золотой клетке", летней резиденции короля. Однако для того, чтобы помочь возлюбленному в сражении с демонами (или отомстить за его безвременную кончину), Изабель решается на опасный союз с некромансерами...

Такова завязка, а к развязке мы с вами будем продвигаться на протяжении шести линейных "сквозных" кампаний (но не без неожиданностей) и более чем тридцати миссий. При этом каждая сторона, как и прежде, будет преследовать собственные цели. Сторон (или "рас", или "фракций") шесть, среди них одна доселе не встречалась в серии HoMM. Разработчики обещают более захватывающий сюжет, чем прежде (к слову, лично я не могу назвать сюжет однозначно сильной стороной серии — он не так запоминается и захватывает, как, например, Starcraft-овский). Причем особую роль в передаче сюжета ниваловцы возлагают не на текст, а на ролики и скриптовые сценки — и это весьма грамотный подход. Вот, положа руку на сердце, сколько раз вы полностью прочитывали "триггерные" килобайты текста в кампаниях HoMM 4?..

HoMM3, HoMM4 и кое-что еще

Пусть до окончания процесса разработки далековато (и многие детали просто еще не прояснены окончательно), пусть разработчики с издателями отчаянно темнят, некоторое количество фактов о Heroes V уже накопилось. Что-то было вынесено из презентаций (на КРИ, E3 и Лейпцигской Game Convention), что-то подмечено из роликов и скриншотов, о чем-то "проговорились" инсайдеры — и вот, уже можно сложить кое-какую картину того, что же на данном этапе представляет собой новая часть маститого сериала.

Первой бросается в глаза, конечно же, трехмерность: HoMM 5 выполнены в полном 3D. Движок — модифицированный Silent Storm-овский, но и боевой части engine от Демиургов также наверняка нашлось применение. Разумеется, вкупе с традиционными плюсами трехмерности неизбежны и минусы: так или иначе, теряется детальность главной карты, а многие существа все равно остаются отчаянно угловатыми. Но надо отдать Nival-у должное: и боевая часть, и города, и даже главная карта смотрятся исключительно здорово! Анимация хороша, в стратегическом режиме местность не кажется "голой" (чем страдали в свое время Демиурги), и самое главное, игровой процесс, похоже, остался прежним — переход в 3D затронул лишь визуальную его сторону. Камера может как оставаться свободной (в любом из игровых режимов!), так и фиксироваться. Единственный возникающий по поводу всего этого великолепия вопрос, разумеется — системные требования. На КРИ игра демонстрировалась с применением машины класса средних-старших Pentium 4 (~3 ГГц) с видеокартой GeForce 6800, и тормоза с "дерганиями" порой были весьма ощутимы. Понятно, конечно, что "pre-beta", что не оптимизирована, что красоты можно будет отключать — но все равно вопрос требований к железу остается крайне актуальным. Heroes 3 запускались и были вполне играбельны на 486DX2-66 с 32 мегабайтами памяти — хотелось бы, чтобы и HoMM 5 в этом вопросе унаследовали демократичность предков.

Игровая механика, по большому счету, останется неизменной: все так же игрокам придется как относительно мирно собирать ресурсы (шесть плюс золото, как и раньше), отстраивать замки и прокачивать героев на главной карте (укрытой одноуровневым туманом войны, как в HoMM 3), так и выяснять отношения на тактической карте в многочисленных схватках, стычках и осадах. По признанию ниваловцев, главной их целью является сохранение лучших идей из третьей и четвертой частей сериала, а также их развитие и осторожное дополнение собственными. Учитывая серьезный "стратегический" опыт команды разработчиков и тот факт, что многие являются преданными фанатами серии — можно всерьез надеяться, что огрехов будет допущено минимальное количество, а серьезных промахов и вовсе не приключится. Однако, конечно, настораживает курс на "ускорение" игры — кроме многочисленных мелких изменений, направленных на это, в бою, например, добавится "динамический" режим атаки в реальном времени (подобие традиционного для JRPG боевого режима), а размер боевой карты станет варьироваться прямо пропорционально числу занятых мест ("слотов") в армии сражающихся героев. Разработчики успокаивают: все "казуальные" и "ускоряющие" фичи легко отключаемы, благодаря чему игра не потеряет своей глубины. Очевидно, что HoMM 5 стремится быть мила как ветеранам серии, думающим на пять ходов вперед, так и зеленым стратегам, эпизодически напрягающим серое вещество в перерывах между перестрелками.

В Heroes V герои, как и прежде (HoMM 1-3), не будут принимать непосредственного участия в битве. Пока еще решается, увидим ли мы среди них старых знакомых из предыдущих частей, но уже доподлинно известно, что каждый герой получит некую характерную особенность, которую сможет применять наравне с заклинаниями на поле боя. Например, герой людей (замок Haven) сумеет, разогнавшись на лошади, нанести "безответный" урон любой из армий противника. При этом, похоже, главнокомандующего лишат возможность кастовать заклинания (и использовать спецвозможность) на каждом ходу подконтрольных армий. Любопытно, что в зависимости от "прокачанности" за каждым из ваших героев (их число, скорее всего, ограничится восьмью) на карте протянется след (trailer path), позволяющий отследить перемещения воеводы. Тип следа зависит и от расы героя: например, демон оставляет за собой пылающую землю. Подробности системы умений не разглашаются, но, по словам разработчиков, она имеет общие черты как с третьей, так и с четвертой частями. При этом





Юнит	Проапгрейженный юнит	Дополнительная информация и предположения
HAVEN		
Peasant	Militia Guard	Похоже, крестьяне смогут приносить деньги в казну (по аналогии с HoMM4), а милиция — оглушать врага в бою
Archer	Marksman	Стреляют по площадям. Пока не понятно, задевают ли при этом своих
Squire	Knight	Судя по описанию, "толстые" и довольно сильные
Griffin	Royal Griffin	Отвечает всем атакующим, многократно. Может проделывать разрушительную атаку на некоторую клетку с задержкой на ход, в течение которого грифон находится вне игрового поля
Priest	Inquisitor	Похоже, стандартный маг с возможностью удаленной атаки
Cavalier	Paladin	Получают бонус к атаке при разгоне, а Паладины могут еще и снимать с дружественных воинов вражеские проклятья
Angel	Archangel	Воскрешают дружественных юнитов
INFERNO		
Imp	Familiar	Как и прежде, довольно дохлые зверюшки, уничтожающие и крадущие вражескую ману
Horned Demon	Horned Overseer	Хорошо, что не Horned Reaper ;). Стандартная пехота демонов, могут работать в качестве террористов-камикадзе, весело взрываясь на поле боя
Hell Hound	Cerberus	Милые собачки могут грызть сразу нескольких врагов, но достаточно дохлы в плане защиты
Succubus	Succubus Favorite	Единственные стрелки демонов, могут отвечать на вражеские дистанционные атаки
Hell Stallion	Nightmare	Обращают врага в панику; атакованный ими не может контратаковать
Pit Fiend	Pit Lord	Могут кастовать заклинания, да и в целом довольно крепки, судя по описанию
Devil	Arch Devil	Телепортируются. могут призывать отряды Pit Lord-ов
NECROPOLIS		
Skeleton	Skeleton Archer	Учитывая то, что Skeleton Archer могут стрелять (а также их, гхм, "возобновляемость"), применение толп скелетов, как и прежде, будет более чем оправдано
Zombie	Plague Zombie	Медленные и плохо атакуют, зато "толстые". Кроме того, проапгрейженные Зомби могут пить жизненную силу врагов (что-то типа вампиров?)
Ghost	Spectre	Устойчивы к немагическим атакам, а Spectre могут пить вражескую ману
Vampire	Vampire Lord	Высасывают из врагов жизненную силу, восстанавливаясь при этом. Враг не может контратаковать — короче, обычный "читерский" юнит некромантов
Lich	Arch Lich	Стрелки и маги, атакуют подобно коллегам из HoMM 3
Wight	Wraith	Пугают врага, убивают одного воина из отряда
Bone Dragon	Shadow Dragon	"Обрушиваются на врагов, причиняя большие потери всем соперникам на их пути", а Shadow Dragon-ы практически имунны к немагическим атакам













каждая раса героев получит собственные уникальные скиллы. Возможно, вернутся специализации. Изменится и магическая система, но пока разработчики молчат, как именно.

Битвы немного усовершенствуются, но общая концепция останется прежней. А если не учитывать "динамический" режим сражения, то нововведений и вовсе кот наплакал. На меняющемся по размеру (в зависимости от количества участвующих в бою армий) поле, как и прежде, сражаются отряды, по 7 штук с каждой стороны. Обещают близкую к Heroes III сетку, линейку, наглядно отражающую очередность хода юнитов, а также старую систему подсчета урона: в Heroes V сначала получит урон атакуемый отряд, и лишь затем выжившая его часть сможет контратаковать. При этом типы атак и защит (дистанционная, рукопашная) не будут различаться. Кроме того, судя по роликам, боевое поле оказывается сравнительно небольшим — посмотрим, достаточными ли окажутся его размеры для реальной игры.

Но кому же воевать, коль герои не могут? Понятное дело, монстрам — в Heroes V разработчики обещают более 80 видов существ (с учетом усовершенствованных вариантов). Да, пути развития, при которых некоторые воины становились недоступными, ушли в прошлое вместе с четвертой частью — на их место пришли старые добрые "апгрейды". В каждом из замков обитает по 7 типов существ, каждый из которых можно один раз апгрейдить. Кроме того, очевидно, в игру введут некоторое количество уникальных и/или нейтральных. Свобода перемещения отдельных отрядов будет сильно ограничена — настолько сильно, что иначе как под началом героя из замка выйти они не смогут. Кстати, отныне прирост существ в замках происходит еженедельно, а не ежедневно — еще один реверанс в сторону Heroes III. Ликвидация караванов и возвращение к системе "героев-подносчиков" также свидетельствует о некотором перекосе в сторону третьей части — впрочем, неудивительно, ведь большинство игроков считает ее наиболее успешной в серии.

Уже известно, какие шесть рас появятся в Heroes V: Haven (практически полный аналог Castle), Inferno (также очень похож на своего прототипа из HoMM3), Necropolis (опять-таки, традиционные некроманты, без неожиданных юнитов), Academy (похоже, экс-Tower), Sylvan ("лесные эльфы") и Dungeon ("темные эльфы + классический Dungeon"). Немного перетасовались возможности, да и, уверен, поменяются характеристики, но в целом нам предстоит воевать старыми знакомыми (см. таблицу — правда, в ней приведены лишь первые три упомянутые расы, так как об Academy, Sylvan и Dungeon стало известно лишь в момент верстки). Обсуждать юнитов и замки Heroes 5 можно очень долго — но при этом останутся за кадром многие небезынтересные вещи, к примеру — особенности стратегического режима. А ведь о них тоже стоит поговорить!

На глобальной карте Heroes 5, разумеется, встретятся как новые строения, так и традиционные — шахты, мельницы, жилища существ и т.п. Степень развития замка может отслеживаться прямо с главного экрана — все построенные здания будут отражены на изображении замка на карте. Игроки же отныне различаются не только цветом, но и гербом на флаге. Как и в предыдущих частях, сохранится "подземная" часть карты — благодаря новым 3D-технологиям она теперь смотрится исключительно правдоподобно. Среди чуть более далеких от игрового процесса новостей наиболее заметны, по моему мнению, две. Так, представители Ubisoft обмолвились, что Heroes V выйдут со встроенной защитой StarForce — не самое приятное известие даже для тех, кто собирается приобретать лицензионную версию (надеюсь, вы окажетесь в их числе). Есть и безусловно хорошая новость: за музыку отвечает, как и прежде, Роб Кинг — вот только удастся ли ему переплюнуть собственный шедевральный саундтрек HoMM 4?

К сожалению, на данный момент нет конкретной информации ни о методике отстройки замков, ни об интерфейсе, ни об искусственном интеллекте и особенностях системы умений и магии. Разнообразных технические вопросы (объем игры, сколько трафика будет "съедать" игра по сети и т.п.) поднимать тем более рано: сейчас все усилия разработчиков и команды поддержки со стороны издателя сконцентрированы, в первую очередь, на игровом дизайне.

Так как я уже нагло и сильно превысил объем стандартного превью, спешу отослать вас за последними новостями и различными мелкими подробностями на фанатские сайты: в первую очередь, это Гуголок (http://heroes.ag.ru/h5) и Celestial Heavens (http://www.celestialheavens.com). Но перед подведением итогов не могу не остановиться на мультиплейере.

Multiplayer

В пятой части Heroes of Might and Magic многопользовательских режимов целых пять. Встречайте: классический мультиплейер, хотсит, режим одновременных ходов, а также режимы "Призрак" (Ghost mode) и "Дуэль". Собственно, с классическим мультиплейером все прозрачно: сделал ход, попил чайку, снова сделал ход... Акцент будет, в первую очередь, на online-сражения, хотя и проблем с игрой по локальной сети возникнуть не должно. С хотситом, так полюбившимся игрокам (прежде всего, своей особой атмосферой — тот, кто не играл днями с парой-тройкой приятелей на XL карте, не поймет), также все просто и понятно — никаких особых нововведений ждать не следует. А вот оставшиеся три режима крайне интересны. Режим одновременных ходов даст возможность сэкономить время на начальной стадии игры, позволяя игрокам делать ходы параллельно друг с другом. Правда, не до конца понятно, каковы ограничения этого режим и что принимается за конец начальной стадии: достижение ли определенной точки на карте, прошествие определенного срока игрового времени, получение героями некоторого уровня или еще что-то.

Уникальный режим "Призрак" действует только в стандартном мультиплейере, позволяя скрасить игрокам время ожидания своего хода. Каждому из участников игры выделят особых псевдо-героев ("призраки"), которые будут взаимодействовать с миром несколько иным образом, нежели обычные полководцы меча и магии. Призраки смогут разведывать карту, замедлять врага и красть у него ресурсы, при этом воюя друг с другом, но не с "реальными" героями. Не до конца понятна механика этого процесса, но задумка интересная — осталось оценить реализацию.

Идея режима "Дуэль" заключается в минимальном взаимодействии с картой (полагаю, оно будет стремиться к нулю) и встрече двух героев лицом к лицу в схватке, где все решит тактика вкупе с правильным подбором войск и заклинаний. Этот режим давно напрашивался: выбираем себе войско, создаем героев и отправляемся в чисто полюшко — силой меряться. Опять-таки, только бы воплощение в жизнь данной весьма разумной идеи не подкачало.

Как видите, друзья, в многопользовательских сражениях у создателей найдется, чем удивить даже бывалых игроков. Хочется верить, что удивление окажется приятным; самое главное, чтобы никуда не улетучились традиционно сильный баланс Героев (думаю, за время тестирования его отшлифуют до вполне достойного состояния), а также уникальная "героическая" атмосфера, заставляющая людей проводить у монитора часы, в уме прикидывать урон, чуть ли не до мелочей просчитывать ходы вперед — и все это в надежде одержать победу над еще одним человеком, чужим мозгом по другую сторону монитора.

В итоге

На данный момент разработка пятой части "Героев" ведется уже около двух лет. Работы, судя по скринам и роликам, еще порядочно, но серьезных причин не уложиться в срок я не вижу — в первом квартале 2006-го года Heroes of Might & Magic 5 должны появиться на прилавках (а затем — и на экранах). И мне верится, что игра окажется стоящей. Впрочем, скептикам еще представится возможность проверить.

И последнее. По сети и прилавкам уже несколько месяцев бродит одна из ранних альфа-версий Heroes 5 (т.н. "First Playable Publishable"). Не думаю, что стоит портить впечатление об игре, знакомясь со столь сырым полуфабрикатом — даже взглянув на скриншоты и посмотрев соответствующие ролики, можно понять, насколько она далека от теперешнего состояния проекта. Хотя, конечно, ее запуск и установка никоим образом вам не повредят — хотя бы движок сможете оценить.

Кроме того, на момент верстки материала бета-тестирование еще не началось: по планам Ubisoft избранные счастливчики-тестеры получат заветные ключи и линки для скачивания 3-4 октября. Следите за новостями, мы будем держать вас в курсе событий вокруг HoMM5!

Николай "Nickky" Щетько
(me@nickky.com)

АНОНС

Mage Knight Apocalypse







Начало на стр. 29

Солонави отправят героя в дальнее путешествие, где ему предстоит встретиться с тысячами враждебных существ, пройти через все преграды, нагроможденные на дорогах поклонниками Культа Хаоса и прислужниками Дракона Апокалипсиса, и, в конце концов, сразиться с самим пятиглавым змеем, повергнув его и спася мир от неисчислимых бедствий. Ну а потом, вместо ухода на заслуженный покой, пройти игру еще раз, и еще, и сразиться в мультиплейере, и придумать что-нибудь новенькое...

Как и во многих подобных action/RPG, никто нам не предложит создавать персонажа "с нуля". Вместо этого на выбор — пятеро могучих героев, каждый со своими предпочтениями в стиле игры. Давайте же посмотрим, кто встанет перед нами в самом начале кампании и из кого придется выбирать. Первый — Гном. Да не простой, а поклонник высоких (для этого мира) технологий. Гном великолепно справляется со стрелковым оружием, чье действие основано на применении пороха, но может сразиться с врагом и в ближнем бою, а то и вовсе подорвать его гранатой. Ничуть не уступает ему в контактных стычках Ночной Клинок (она же — вампир). Помимо этого, ей прекрасно знакомы такие явления, как некромантия и вампиризм, так что не стоит пугаться, увидев, как эта хрупкая с виду тетя на расстоянии высасывает жизнь из врагов. За ней идет Эльф-страж. Как и многие классические для фэнтези эльфы, он отлично справляется с луком, убивая белку в глаз навылет. Но и в ближнем бою эльф может за себя постоять, особенно хорошо он проявляет себя в обороне. Стрелять из всяческих луков и арбалетов может также Амазонка, специализирующаяся в основном на скоростных атаках и защите. Ну и завершает "парад героев" Маг, выучивший в ночных бдениях магию земли, огня и шторма. Как я уже говорил, выбрать мы можем одного героя, но остальные четверо впоследствии присоединятся к основному товарищу. Правда, напрямую управлять можно только главным персонажем, прочие сами решают, как и что им атаковать, когда лечиться и заниматься иными геройскими и негеройскими делами. Но разработчики заверяют нас, что бояться такого подхода не надо, все персонажи в партии будут справляться со своими обязанностями.

Чтобы не все герои были абсолютно одинаковыми, предусмотрена возможность изменения внешности. При желании можно сменить цвет волос и стиль прически, цвет кожи и глаз. А также поменять некоторые "фирменные" особенности наших подопечных (к примеру, раскрасить гному бороду). Впрочем, это частности, хотя и приятные, гораздо интереснее узнать о системе развития персонажа.

Планируется, что, она будет несколько нестандартной. Если в большинстве аналогичных игр (Diablo там, или Sacred) игрок сам распределяет очки характеристик и навыков по достижению нового уровня, в Mage Knight Apocalypse игра сделает это за него. Причем система развития основана на предпочтениях получившегося персонажа. Скажем, если девушка-вампир сосредоточена на контактных сражениях, то у нее будет чаще повышаться параметр Силы, постепенно разовьются новые мышцы (обещают, что это будет заметно даже внешне), появятся дополнительные навыки, помогающие "рубить врагов на куски". Если же вампирша сосредоточится на атаках с применением своих особенностей (вампиризма и прочего), то она приобретет дополнительные умения, помогающие высасывать из врагов жизнь и контролировать их поведение на расстоянии, а "в нагрузку" приобретет кроваво-красные глаза и бледную, как у мертвеца, кожу. При всем при том, нам не советуют даже и пытаться стать "мастером на все руки". Гораздо лучше воспитать узкоспециализированную личность, хорошо владеющую одним, максимум — двумя направлениями развития. При подобной схеме герой будет способен справиться с монстрами. В общем, ждет нас, дамы и господа, великое разнообразие вариантов развития. По крайней мере, мне так кажется.

Правда, сейчас ходят упорные слухи, что разработчики дадут игрокам возможность хотя бы иногда влиять на развитие героя не только своими действиями в бою. К примеру, порой можно будет самостоятельно выбирать навыки или приобретать их у учителей, встреченных в городах. Но мне почему-то кажется, что этого недостаточно. Впрочем, не будем бежать впереди лошади, подождем выхода игры, и на месте разберемся в плюсах и минусах ролевой системы.

Но Mage Knight Apocalypse — не просто action/RPG. В этом проекте очень многое завязано на командной игре. Совместные усилия нескольких персонажей способны принести большие плоды, нежели действия героев в одиночку. Так, вампирша и гном в коллективе способны изобразить "атаку пушечным ядром". Для этого гнома зашвыривают в гущу врагов, и он сметает все на своем пути. Аналогичных действий, в которых может участвовать от двух до пяти персонажей, — тьма тьмущая. Единственное, что неясно, так это насколько хорошо подобные явления проявят себя в одиночной игре. Скорее всего, нормально будут работать только те из них, для которых катализатором является герой, управляемый человеком. Зато уж при многопользовательских сражениях группа героев покажется во всей своей красе (но о мультиплейере чуток попозже).

Мы уже говорили, что других персонажей игроку предстоит присоединять к себе постепенно. Для каждого из них предусмотрен свой регион (акт, глава, называйте, как хотите). Поначалу мы ходим в одиночку по местности, которая является родной для нашего alter ego, потом переходим в следующий акт, и нас уже становится двое, дальше трое и т.д., и т.п. После прохождения пяти глав попадаем в шестую, где и развернутся финальные стычки с врагами рода человеческого, гномьего, эльфийского etc. Каждый регион своеобразен — гномья родина представляет собой нагромождение гор, шахт, болот. Амазонки живут в джунглях и на равнинах. Эльфы — в заснеженных цитаделях и пещерах. Везде есть центральный город (со своими NPC, квестами, магазинами, кузницами и прочими интересными для героев местами), и свои монстры.

Монстрятник богат и разнообразен — более ста уникальных особей, каждая из которых (как и главные герои) имеет свой аналог в настольном варианте. Естественно, что все враги дерутся по-своему, обладают различными способностями и даже имеют неодинаковые размеры. Нам встретятся как миниатюрные существа, так и огромные циклопы, высотой до 12 метров. Говорят, что монстры даже смогут неплохо действовать в команде, проявляя зачатки интеллекта. Но так ли это, или просто мы слышим заявления PR-щиков, станет ясно лишь весной. Кстати, монстры будут различаться по уровням, качеству выпадающих из них трофеев и прочему, в зависимости от того, насколько мощная партия героев пришла на них поохотиться. Более того, при выполнении определенных заданий могут даже меняться виды монстров, населяющие ту или иную территорию, стимулируя игрока возвратиться туда еще раз. Задумка интересная, в подобных играх такое встречается крайне редко.

Конечно же, какая action/RPG без богатого выбора оружия, брони, снаряжения. Нас уже сейчас заверяют, что недостатка в предметах не будет. Даже если вам не удалось найти что-то идеальное, меч там или доспех можно улучшить у кузнецов. Причем в разных городах у кузнецов разные возможности, а гномьи умельцы способны даже зачаровать предмет при помощи специальных магических камней, придав тем самым ему некие дополнительные свойства. Так что здесь я абсолютно спокоен.

Наконец, пришла пора поговорить о мультиплейерной игре. Вне всякого сомнения, видов многопользовательских развлечений будет много. При кооперативном прохождении, к примеру, мы сможем использовать "партийные" навыки с максимальной отдачей. При этом нас никто не обязывает ходить на все квесты большой толпой. Каждому разрешается отделиться и пробежаться по любимым местам, а после воссоединиться с остальными. Можно будет даже проходить один и тот же излюбленный квест по несколько раз. Звучит все это очень даже неплохо. Тем же, кто устал от бесконечных сражений с монстрами, предложат выйти "один на один" против такого же "уставшего" героя и доказать, что именно наш персонаж "самый-самый". Ну а наиболее интересным видом многопользовательской игры смотрится Team Deathmatch. Называться он может и по-другому, но суть останется та же — две партии храбрых товарищей сойдутся в бою и, применяя как личные особенности каждого, так и совместные наработки, покажут друг другу "кузькину мать". Учитывая многообразие вариаций развития персонажей, команды могут быть совершенно разными, что можно только приветствовать.

Относительно управления беспокоиться не стоит. Оно будет простым и выполнено "в стиле Diablo". С использованием всего двух кнопок мыши, а также вспомогательных клавиш на клавиатуре, разберется даже ребенок, что уж говорить о нас с вами, матерых ветеранах геймерского движения. Камеру можно будет перемещать практически как угодно — при желании смотрите на партию с высоты птичьего полета, а можете вовсе подойти и устроить игру в "гляделки" со своими ребятками. Ну и еще один, без сомнения приятный, момент: подгрузки локаций не понадобится, вся карта загружается сразу. Хорошие традиции жанра стоит соблюдать.

Графика планируется высококачественная. Все в 3D, с использованием спецэффектов и достижений высоких графических технологий. Впрочем, окончательно об оформительской составляющей говорить пока рано — до завершения разработки игры еще около полугода, и многое может измениться. Но у меня почему-то нет сомнений, что разработчики с этим справятся. В первую очередь потому, что основной в их списке стоит PC-версия, а о консольных адаптациях речь идет только как о далеком будущем. И на красоты мы с вами обязательно полюбуемся. Если, конечно, найдем в себе силы отвлечься от шинковки очередной группы монстров, почему-то не желающей свернуть на путь Великого Добра (или просто сойти с дороги).

Стоит ли ждать Mage Knight Apocalypse? Лично я считаю, да, вне всякого сомнения. Ведь многое из того, что заявлено уже сейчас, вызывает интерес. В особенности, так называемые "командные навыки", возможность сражений "тусовка на тусовку". Да и посмотреть на реализацию ролевой системы хочется, ведь если все пройдет, как задумано, это может несколько изменить дальнейшее направление развития жанра. Но не будем загадывать наперед. До весны еще далеко, а ожидание, порой, бывает не менее сладостным, чем миг удовлетворения своих желаний.

Morgul Angmarsky

виртуальные радости

Учредитель и издатель — ООО "Нестор". Регистр. свидетельство № 1411, выдано Госкомпечати РБ 16.11.99 г.

Подписной индекс 63160 (индивидуальный), 631602 (ведомственный).

Адрес редакции: Республика Беларусь 220002 Минск, ул. Варвашени, 77-443. Тел./факс (017) 234-67-90. Отдел рекламы (017) 210-11-48, 234-67-90. Отдел распространения (017) 289-37-13.

Адрес для писем: 220113 Минск, а/я 563, "Виртуальные радости".
E-mail: vr@nestormedia.com.
Шеф-редактор Марина Бирюкова.
Компьютерная верстка
Александра Воронецкого.

Подписано в печать 5.10.2005 г. в 18.00. Тираж 30738 экз. Цена договорная.

Отпечатано в типографии РУП "Издательство Белорусский Дом печати", Республика Беларусь, г. Минск, пр-т Независимости, 79. Заказ № 5625.